

NT\$60元 HK\$25元

# 軟體世界

無敵飛狼2000修改篇

火爆鋼球修改篇

異域之門心得篇

銀河飛將II—特別任務1攻略心得篇

納粹飛行秘史新手上機篇

俠盜羅賓漢完全攻略(一)

《遊戲評析》

拯救地球II

俠影記

CIVILIZATION

幻影法師

帝國的光榮

ECO QUEST

大航海時代



# 37

1992年・4月號



您可能接觸過BBS  
但總覺得有些遺憾  
何不選購亞洲電腦  
為您開啓電腦另一個春天



- 2400 bps 數據機 (MODEM)
- 電話接線一條
- 原版中文萬通通訊軟體
- E.I. CARD 龍門網電子資料卡

**NT:2000元**

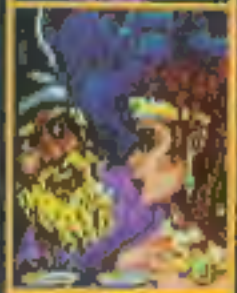
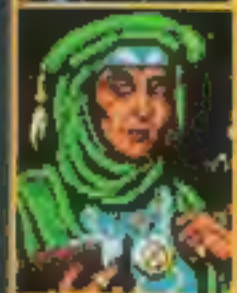
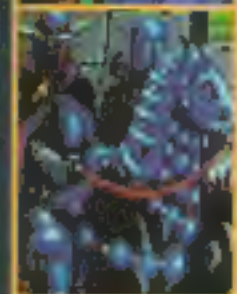
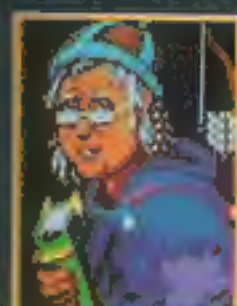
(郵政局)  
通 司(08)788-  
亞洲學苑(08)722-  
宏 特 興(08)737-  
艾 西(08)832-  
勝 誠(08)775-  
昌 司(08)779-  
理 想(08)750-  
(郵局)  
聚 安(06)887-  
(郵政局)  
北 港(06)933-5  
(金門郵)  
番 想(0823)325-

(原裝品)  
酒 司(C8)782-124  
亞洲學社(C8)722-55  
安 特 興(C8)737-47  
文 昌(C8)832-34  
騰 達(C8)775-77  
西 昌(C8)779-80  
理 想(C8)750-79  
(添品目)  
興 安(C8)827-12  
(包裝品)  
北 越(C8)800-55  
(金門票)  
瑞 興(C8)833-35



來自遠方的黑暗勢力再度入侵！  
古代的神秘物件能否再退魔靈？

# 異域之門



——夜狂歡，宿醉清醒後的冒險隊伍，發現自己不但錢財盡失，而且還必須爲了以後的生計，捲入一場陰謀中……。

異域之門，是SSI公司「被遺忘國度」最新系列的第一章，除仍延續AD & D系列之操作介面外，其完全VGA的畫面及非直線型劇情都較以往之著名RPG遊戲更好，冒險者可在廣大、充滿未知危險的蠻荒地城中探知其風土人文，並必須於遍遊海上、陸上的旅程中，找到據說能退邪除魔的四個神奇雕像。

冒險隊伍會遭到什麼危險？這一切將靠想像力足夠的您來豐富這個空間！

由於這是個全新的系列初章，所以不論初嚐RPG的新手或玩慣SSI公司作品的老手皆適宜，不該錯過！

☆ 支援魔奇音效卡

規格：IBM PC AT286/386

顯示：單色/CGA/EGA/VGA

記憶體：640K 操作：鍵盤/搖桿/滑桿 類型：角色扮演 片數：1片(1.2M) 售價：NT\$ 230元





### 封面故事

蹲好馬步 擺好架勢 預備發招

三個月前，如來金剛拳傳奇強片預告如是說：三個月來，在台灣、香港及東南亞一帶，已然造就了許多的馬步高手，三個月後，他們異口同聲地喊著：「天啊！還要蹲多久？」

本期雜誌封面再度刊出如來金剛拳傳奇最新封面，籲請意志不堅，已改蹲馬桶的玩家，再度擺好架勢，蹲回馬步，不需太久的時間，就能蹲出結果。

## NEW FILES

- 異域之門 (Gateway to the Savage Frontier) — 1
- 童話天地 (Mixed Up Fairy Tales) — 4
- 立體西洋棋 V (SARGON V—World Class Chess) — 6
- 送報童 II (Paperboy II) — 7
- 納粹飛行秘史 (Secret Weapon of the Luftwaffe) — 8

## 強片預告

- 捍衛雄鷹 3.0 (Falcon 3.0) — 10
- 四川省 II — 11
- 幻影法師 (Shadow Sorcerer) — 12
- 楚漢之爭 II — 13
- 猴島小英雄 II—里察克的復仇  
(Monkey Island II—LeChuck's Revenge) — 14
- 天才智多星 (Castle of Dr. Brain) — 15
- 艾薇拉 II—恐怖劇場  
(Elvira II—The Jaws of Cerberus) — 16

- 編輯室報告 — 17
- 電腦遊戲精品回顧 — 18
- 電玩短路 — 20
- 票選排行榜 — 22

## 百戰天龍

- 無敵飛狼 2000 修改篇 — 23
- 魔獸紀元 修改篇 — 24
- 古堡禁地偷懶法 — 26
- 火爆鋼球 修改篇 — 26
- 波斯王子乾坤大挪移 — 27



## GAME林秘笈

無敵飛狼2000飛行報告	28
異域之門心得篇	32
納粹飛行秘史新手上機篇	35

## 遊戲攻略

D計劃過關心得篇	38
鐵血傭兵攻略完結篇	42
火星大懸案攻略完結篇	50
警察故事III 攻略完結篇	57
銀河飛將II—特別任務1 攻略心得篇	62
吞食天地攻略完結篇	69
俠盜羅賓漢完全攻略(一)	76

● 魔法門III 作者專訪(二)	80
------------------	----

● 猜猜我是誰	85
---------	----

## 遊戲評析

拯救地球II	88
俠影記	90
幻影法師	92
CIVILIZATION	94
帝國的光榮	97
ECO QUEST	98
大航海時代	100

## 國外報導

銀河飛將建軍記(一)	102
------------	-----

## 補習街

RPG入門必修課程	104
-----------	-----

# 37

## 目錄

發行人兼社長	王俊雄
總編輯	李和勝
主編	陳 運
編輯	沈勤展、李漢成
資料處理	曾玉華
美術主編	呂淑瑛
美術編輯	郭美玲、葉育娟
	劉信鳳、陳揚隆
編輯支援	
	王美玲、林淑敏、柯憲祥、
	謝淑麗、劉 瑋、王淑美、
	楊澤妤
美術支援	
	林淑敏、黃文鵬、孫榮隆、
	李孟宏、郭淑玲、林慧玲
中打支援	楊靜怡
特約作家	
	吳謙益、李莉莉、陳雲甫、
	黃秋南、黃振倫、郭雲勳、
	朱學恆、朱挺然、鍾凱文
駐美特派員	
	亞佛列迪

發行所	
	軟體世界雜誌社
社 址	
	高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱	
	高雄郵政28之34號信箱
法律顧問	
	遠東法律事務所
	陳揚隆律師
內大打字	
	長興中文電腦雷射排版公司
照相打字	
	佳美電腦照相打字行
	創意電腦照相排版公司
製 版	
	聯伸彩色印刷製版公司
印 刷 所	
	共同文化事業股份有限公司
	臺南市新和路10號



# Mixed Up Fairy Tales

1992年

最佳親子

教育軟體

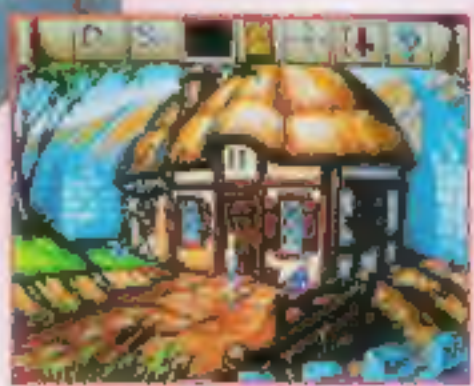
## 基 聖 話 天 地

幫我們一個忙！  
就能讓每個童話  
都有幸福快樂的  
完美大結局哦！



故事1：傑克與豌豆 (Jack and the Beanstalk)

傑克丟了他的魔法豆子，  
媽咪氣極了！怎麼辦？  
你願意幫他找回來嗎？



▲你可由六個小朋友中  
挑一個代表自己



▲故事  
終結者

龍先生VS

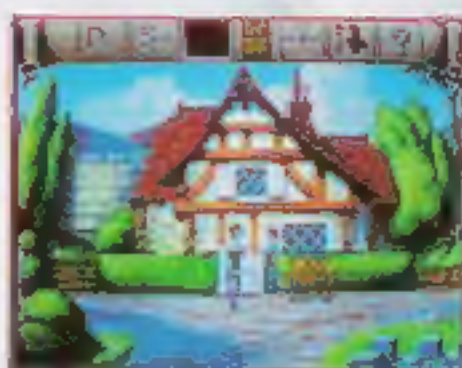




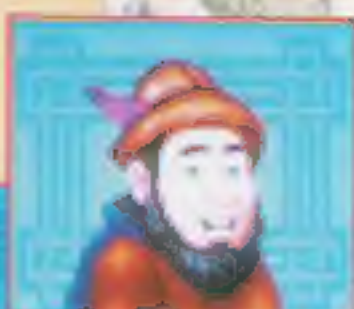
## 故事 2：灰姑娘 ( Cinderella )



灰姑娘好想參加王子的舞會哦！  
但是卻找不著南瓜變成馬車，  
仙女教母也沒辦法，  
你願意幫她找到嗎？  
灰姑娘到底能不能與王子過著快樂的日子？



## 故事 3：白雪公主 ( Snow white )



白雪公主在森林迷了路，  
無助的她實在找不到七個小矮人的家，  
你願意幫她嗎？  
在她回家後，又  
吃了那要命的蘋果，  
她會不會遇見一吻定情的王子？



## 故事 4：美女與野獸 ( Beauty and the Beast )



牠與美麗  
之間會如何？



可人的“美麗”找不到她那找尋玫瑰的父親，  
原來父親誤闖了“野獸”的城堡，  
你願意為她找到父親及玫瑰嗎？  
那野獸雖面目猙獰，但卻有  
顧著民衆的心。



## 故事 5：四個旅行音樂家 ( Bremen Town Musicians )



臭臭公雞、膽小貓、愛吠狗  
及一頭老驢能成什麼大器？

他們是四處旅行的  
音樂家，但不幸的  
是，他們全迷了路，  
你願意一一找到  
他們，再度湊齊這  
怪異的最佳四重奏嗎？



親切的故事書能奇妙的出現在圖書館中，這些書能帶給孩子一些想像力，讓他們進入一個神奇世界，將每個故事主角完成兩個小小的任務。這些故事本來都是好聽的沒事，但卻被一個不受讀書，專門玩的“壞蛋書精”把每個故事人物或物品偷走了，於是他們必須去尋找，讓被偷走的王子們能重新回到他的身邊。

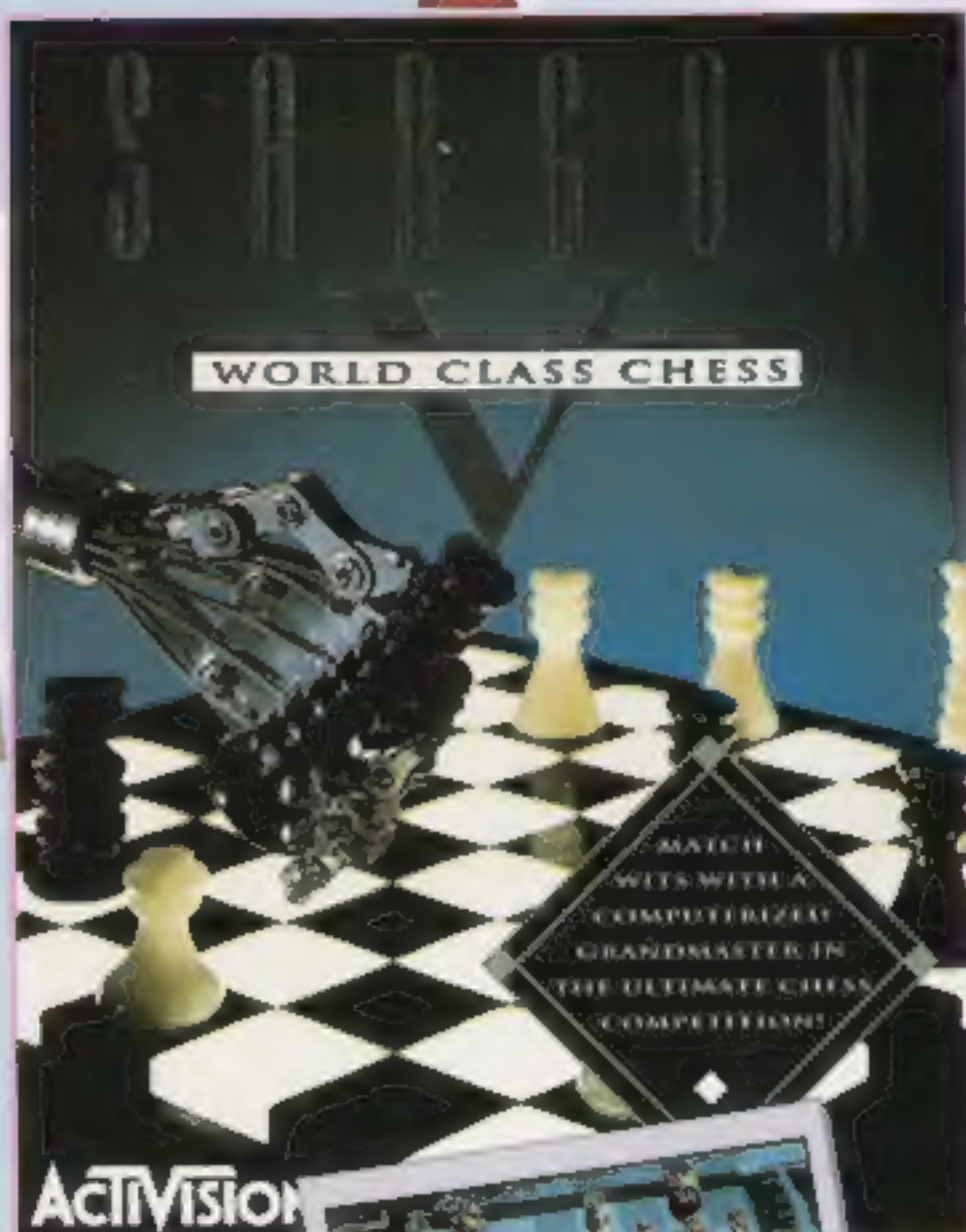


操作：鍵盤／搖桿／滑鼠

機種：IBM PC AT/XT

# 七皇體西洋棋

學習、練習並挑戰大師級的人工智慧是您的最佳家庭教師，也是最難纏的對手！



## ※特色：



一向對西洋棋領域

陌生又好奇的人，可在此最正統的教棋方式中，學會最傳統的西洋棋技巧。有專為初學者設計的各项選單及下子指導；教玩者以最有利的致勝組合及特殊棋步使整盤棋勢瞬間改觀；可讓玩者反覆練習「將軍」對手之妙方。



經世界級棋術大師評定，本遊戲之棋力的確高竿！對自己深具信心之玩者可選擇「競賽」模式，以國際正式規則向名為 SARAGON V 的電腦對手挑戰。並可以棋子完全隱形的「盲目下棋法」考驗自己之記憶力。



特殊視窗功能，玩者可由此分析電腦目前情況並窺其思考下子過程。棋賽進行中並採「美國西洋棋聯盟」標準座標方式，記錄敵我移動棋步，可儲存、列印、編輯及註解棋盤。



設定功能強，可選擇 1~8 等級及無限等級狀況；玩者可自行限定時間及思考深度。



「有夠力」輔助選單，可強迫對方下子、悔手己方棋子、使用提示等，並能暫時關機休兵，容後再戰。



共有三種對抗模式：人類 V.S 電腦、人類 V.S 人類、電腦 V.S 電腦。

◆娛樂效果夠噱！可以人類肉手及電腦異形怪手攫取棋子。2D 平面效果華麗清晰，3D 立體效果逼真自然，充分享受身歷棋陣之攻掠感。

售價：NT \$150元 ☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32 片數：2片(360K) 顯示：EGA/VGA 類型：博奕 記憶體：512K



只要150元！

爆笑及歡樂立即快遞到家！

爲了生活我只得送報打拼。我最怕路上的惡狗、墓園的殭屍、木乃伊了，某些地方的下水道還伸出怪手弄得我人仰馬翻。滿天飛的炸彈、棒球，亂滾的輪胎都好恐怖。我們共有21個工作

天，共3大區域範圍，要一關關送完真不是件簡單的事。這次我們終於熬出頭了，不但可送報到郊外，還可到高級住宅區，上次我爲了偷看那位好帥的電影明星差點撞樹！噫！不好意思！

這是一個很簡單、屬於小人物的快樂遊戲老少咸宜，適合大家哦！

## PAPERBOY

是個快樂的送報童，送報生我這裡有許多好好玩的事。工作一路上除了必須完成我最神聖使命——把報紙準確射入訂戶信箱。還可替警察砲擊打劫超市的強盜、解救與媽咪走失的baby們……，旅途雖免無聊，總得有些樂趣，把垃圾筒砸倒、噴日光浴的比基尼女郎一身水，把屋簷下乘涼的老夫婦砸翻……，有時候還施展腳踏車絕技，在空中來個「鯉魚躍龍門」，哈！這條街就屬我最拉風。老板更想出了促銷報紙新花招，告訴我只要是非訂戶，就不必客氣砸破他們的窗戶，砸破越多非但不扣錢，還加薪獎勵！

機種：IBM PC AT  
記憶體：512K  
顯示：EGA/VGA  
操作：鍵盤/搖桿  
類型：動作  
片數：1片(360K)  
售價：NT \$150元  
☆支援魔奇音效卡、聲霸卡



# 送報童





## 讓你重寫 第二次世界 大戰歷史

一的戰鬥任務外，還可  
自行設定相關戰術戰略  
的會戰指揮模式。在此  
模式之下，遊戲會先考  
據諾曼第登陸前的歐洲

局勢，完  
全照史實  
佈出盟軍  
及德軍的  
戰略位置  
，之後，  
玩者就必

西元1942年，德軍入  
侵英國的「海獅計  
畫」宣告失敗，加上美  
軍第八航空大隊進駐英  
倫，歐洲情勢瞬間急速  
逆轉……

Lucasfilm 公司繼  
「Their Finest Hon-  
ors」榮獲全美最佳模擬  
遊戲後，又再度推出了  
將時空背景設定在第二  
次世界大戰末期的納粹



飛行歷史  
遊戲中  
玩者除可以駕  
駛各類盟飛機  
執行困難度不



須接手以下的戰略  
指揮了，先提醒你  
，要當個成功的戰  
場指揮官，可不是  
件容易的事！如果  
你扮演的是美軍，  
主要任務就是攻擊  
德軍的作戰武力，  
並瓦解其生產線；  
扮演德軍則要防衛  
英、美的轟炸，保

☆支援魔奇音效卡、聲霸卡

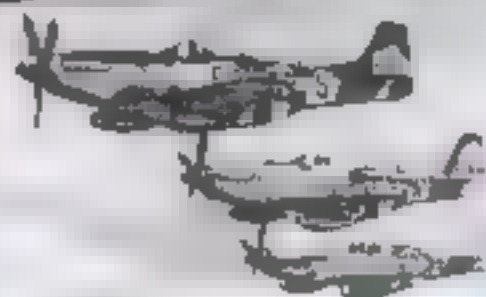
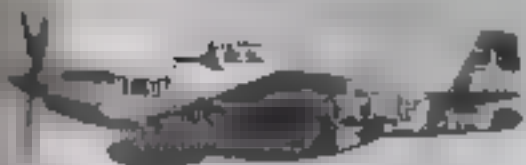
揭開 二次大戰德國空軍

Secret Weapons of

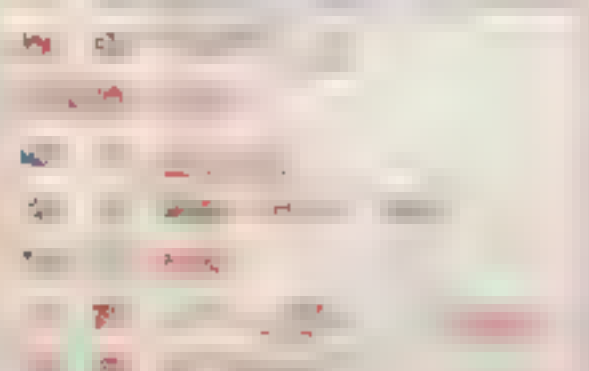


# 飛行秘史

導本身的戰略產業及飛機工業，適切調度軍隊及作戰物資的生產，甚至親自加入作戰攻擊行列。身為指揮官的你，每個決定都將可能影響整個戰情，或者改變第二次世界大戰戰史。



之後，你就能見到附有許多珍貴資料及歷史圖片的納粹飛行秘史上市，先向您說聲抱歉哦！



戰機小外，身為第二次世界大戰功勳彪炳的戰場猛將！有美軍的P-47雷電式、P-51野馬式，德軍的BF-109、FW-190及世界上第一架噴射戰機Me 262、火箭飛機Me 163，及有發動機故障、類似B-17的轟炸機所「改造」、飛行學場B-17，各類機型之駕駛座都不同，尤其在執行B-17轟炸任務時，更可分別擔任機長、機槍手及投彈員，成群出動、大批轟炸的場

面，且遊戲亦不輸於其他部分如任務執行、製作、錄影、飛行練習在遊戲幾個大型模擬遊戲中，皆屬上上之選。

其他部分如任務執行、製作、錄影、飛行練習在遊戲幾個大型模擬遊戲中，皆屬上上之選。

喜好模擬的玩家們，請準備好，耐了！不久



秘辛

the LUFTWAFFE









# 四川省II



四川省II

鍵盤恐懼症！

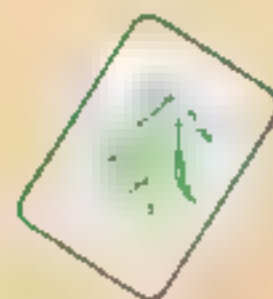
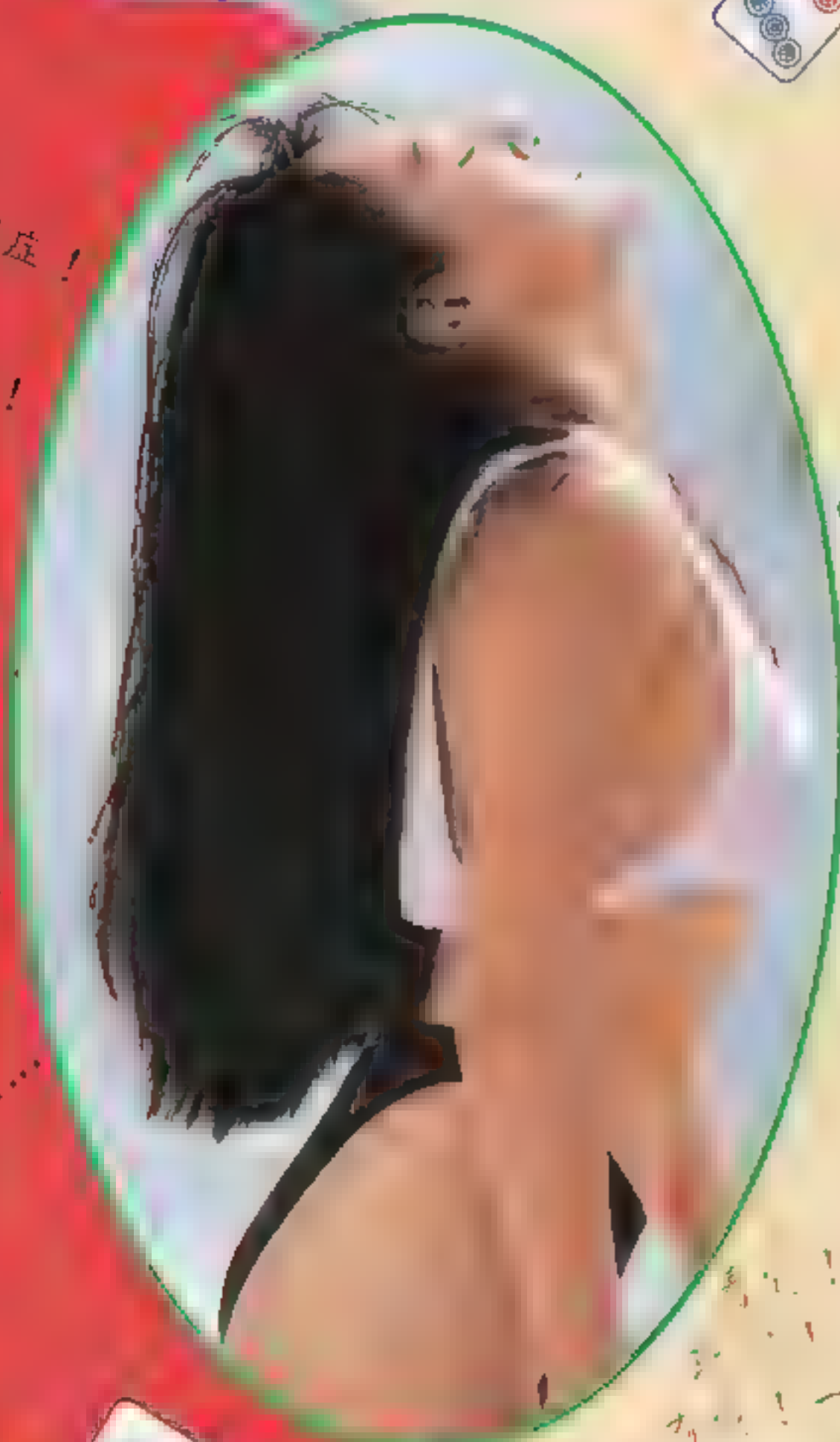
偷窺狂！

神經兮兮！

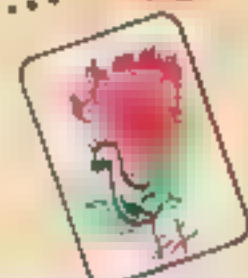
血脈貫張！

暫時性僵硬！

這是它的症狀……



保證歇斯底里！  
一定充滿人潮！  
一定不住尖叫！  
一腳踏斷電源……  
有人在旁搖旗吶喊……



你猜到是什麼了？就是全新、關數多多、美女漂漂的四川省II

P. S 上述症狀可能再發！請各大診所留意。



# Advanced Dungeons & Dragons

COMPUTER PRODUCT

SHADOW SOVEREIGN



## 幻影法師

黑暗之后的魔雲魔掌仍籠罩這片天空  
龍人大軍正千方百計突破你們薄弱的防線  
如何安置這些倦於逃亡而遷移緩慢的難民  
在這充滿未知危險的荒原  
到那兒去找安身立命的樂土

全新劇情  
全新操作  
全新感受

冒險者勿錯過

策略模擬遊戲



又一力作





# 楚漢之爭

秦失其土 天下共逐

在劉邦揮軍攻入洛陽後，

秦始皇一手創立的秦帝國時代便劃下了休止符。

但歷史的巨輪仍然繼續轉動，秦帝國崩毀後，

分崩離析的中原沃土，

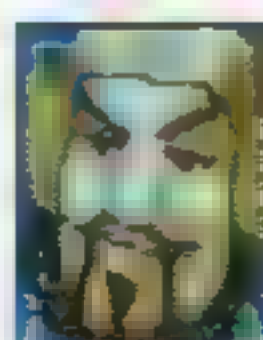
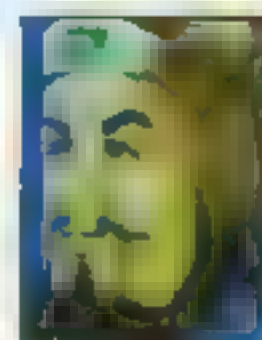
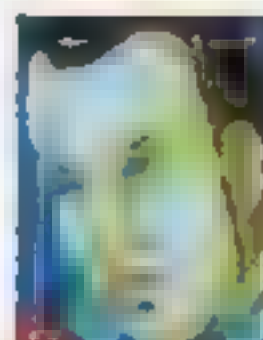
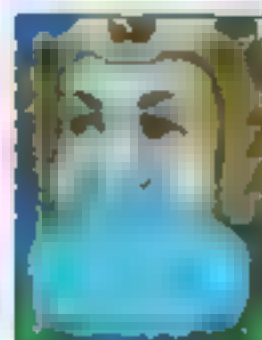
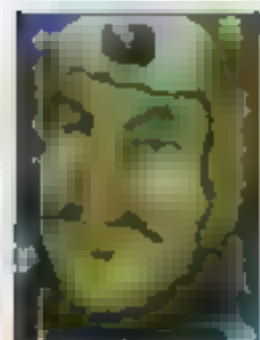
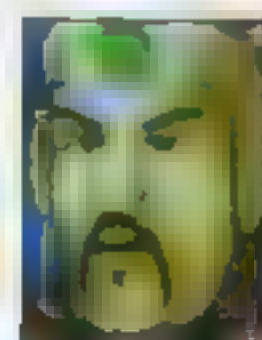
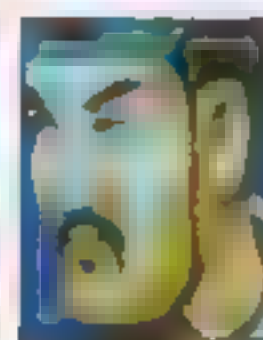
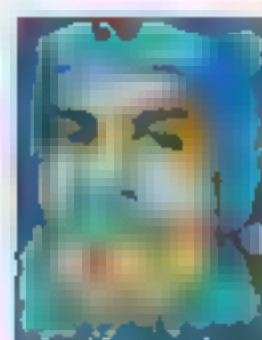
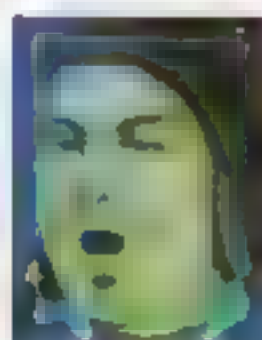
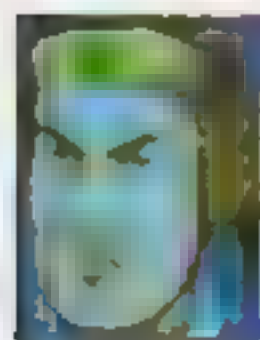
勢必再產生一位重整大統的霸主！

漢王劉邦在幾經波折後被束放到偏地漢中，面對著幾乎控制中國大半江山的西楚霸王項羽，誰是霸主的大勢似乎已經抵定，但他會就此放棄一統天下的雄心嗎？遊戲中玩家扮演的是孤立無援漢軍，在面對強大的敵人項羽時，能否突破重圍，進而與之抗衡，爭霸天下。玩家可以以軍事力量攻城掠地，亦可以用外交手段捱絡意志不堅的太守，全新的戰爭模式，如何從逆境中反擊就看你的手段了。

天下，現在姓劉者多了

如果姓劉也有姓劉江山，那...

切勿亂來，誤失天下！





Le Chuck's Revenge

# MONKEY ISLAND 2

## THE MURKIN



再度懸念

冒險

海

冒險

冒險

冒險

冒險

LucasArts



# Castle in the Brain

我是怪腦博士！

上回幾個傢伙來我這應徵  
全都打了退堂鼓……

其實我城堡的房間裡只不過是些  
訓練記憶力、還有些關於天文、  
數學、邏輯、語言的小把戲、  
小玩意罷了！  
而且有益大

挺好玩的嘛！  
腦細胞活動！

來試試看

不錯哦！

# 天才智多星



ELVIRA II

# The Laws of Cerberus

恐怖遊戲 驚天動地



最恐怖 最難關 最驚天動地

又回來了

ACCOLADE



11月1日

鬼也風來呀……

近4000個場景

五倍於第一代！





# 時報室編輯

## ／陳道

● 嗨！各位親愛的軟體世界雜誌讀者們 ●

軟體世界雜誌從創刊以來，已經過了二個寒  
軟 暑，自本期起正式邁入第四個年頭。過去  
的一千多個與時間賽跑的日子裡，承蒙讀者的  
愛護讓雜誌逐漸成長茁壯，每一期的雜誌都溶  
合了許多人的心血與期許，二年來不但雜誌的  
編排與內容有許多的改變，就是雜誌社  
內的同仁也不例外。我們的美編人員  
由少女變成少婦甚至變成了孕婦，文  
編人員每到月中過後的截稿時間  
，頭髮抓得都快禿了，總編  
大人就更不用講了，還好他  
當機立斷，告別單身貴族  
的生涯，否則一生的幸福恐  
怕就……好了！我還是趕快  
簡要的介紹本期內容。

自36期駐美特派員亞佛列連的  
魔法門III作者訪談（一）。刊出後頗受讀者好  
評，原作者透過本雜誌問候國內讀者，本期刊  
出續稿，並對亞佛列連及魔法門III作者Jon V  
an Canogham 致上由衷感謝。

強片魔法門III中文版甫上市即造成電腦遊  
戲界的一股旋風，戰況每日愈烈，連本社內也  
是戰鼓連連，由此可見得國外遊戲中文化的魅  
力。本雜誌不惜重金，準備推出魔法門III中文  
版攻略本，內容除了完整攻略劇情步驟外，更  
包含了詳盡的地圖及相關資料，玩遊戲時絕對  
不會迷路，由於工程浩大，資料取得頗費心血

，再加上玩家對魔法門III的喜愛，特由軟體世  
界雜誌社製作限量發行，勢必造成搶購熱潮，  
敬請讀者隨時留意攻略單行本出刊動向。

此外本雜誌為服務眾多玩家，特別在本期  
新開一專欄——GAME林秘笈，內容包括了新  
手上機篇、提示篇及心得篇，專門帶一  
些新手玩家及剛接觸各類遊戲的玩家  
補習，以免在剛開始時就不斷夭折。

本期的星河飛將II一特別任  
務！攻略心得篇，本雜誌特別  
為各位玩家蒐集各型敵機的行  
為模式，以便各位星河飛將在征  
戰時能知己知彼、百戰百勝，耶！  
各位星河飛將在與毛球打得如火如荼  
之際，本雜誌也特別挖取最機密檔案  
，為各位玩家揭發星河飛將幕後製作  
秘辛，包括星河飛將的各個遊戲製作小組及從  
頭到尾的創作過程，你不可不看！

俠盜獵車手III電影，擁有了眾多影迷的  
心，每個人都為那真真的俠義精神讚歎不已！  
軟體世界也隨後推出俠盜獵車手III遊戲。本  
期也緊接著推出俠盜獵車手III完全攻略（一），  
內有提示篇及完全攻略，請玩家在參照攻略前  
，先看提示篇等到真的卡住時再看攻略。

軟體世界雜誌自本期起正式邁入第四個年  
頭，敬請諸位讀者期待每一期軟體世界雜誌，  
耶！



### ● 警察故事 3 一隱探

● 警察故事 3 一隱探

● 無敵飛狼 2000

● 方塊 ABC

● 火爆鋼球

上期的遊戲拼盤裡共有五個遊戲，不知您猜對了沒有？答案是

### 第 36 期遊戲拼盤解答

這次請您再接再厲的挑戰，趕快翻到第 85 頁，看了口角唇舌了，努力猜，用力猜，猜多多多囉！



# 電腦遊戲世界



喬

卡·喬卡斯本來是以電腦特效起家（多倫多人，影視界其代表作），後來自己開設了一間電影公司，並把觸角延伸到電腦遊戲上。承續喬卡斯的一貫精神，它的遊戲都極為精美而且驚人。現在要回顧的，就是喬卡斯娛樂公司的二個代表作品：聖戰奇兵和猴島小英雄。

提起這兩個遊戲，大家一定第一個想到它的操作介面。智慧圖形化操作介面正是它們的特點之一。當Sierra和其他公司的冒險遊戲還停留在「打字」階段時，猴島小英雄和聖戰奇兵卻率先推出圖形化操作介面，結果大受歡迎，喬卡斯趁勝追擊，又推出一連串使用這個介面的遊戲，包括下面要介紹的一個遊戲，還有妙之器。

除此之外，這些冒險遊戲還有一個共同特點。它們都擁有「多線劇情」，就是說劇情不再一成不變，你不用再依順遊戲事先設定好的劇情，可以按照你想要的方式來完成「自己」的遊戲，例如聖戰奇兵中，從柏林到聖杯所在Iskenderun有好幾種方式，

/Kevin Jong

可以仿照電影搭飛機，也可以由地牢爬上山，飛機（這叫「神聖使」），搭車去也不失為一個法子（猴島小英雄：「嘿，嘿，嘿，大石頭打碎自己的船，還能搭別人的船」，這叫「神聖使」，可以回去翻翻26期）。大致介紹這些遊戲的身世背景，現在就讓時光流回當時，重溫美好的記憶。

時空回到1989年，聖戰奇兵的電影在全世界的票房紛紛告捷，喬卡斯趁勝追擊，推出一系列遊戲的聖戰奇兵。當筆者第一次接觸這個遊戲時，直覺是：「怎麼可能？」不但畫面漂亮、音效更是棒呆了，連開窗戶、靴子叫都有聲音（魔奇音效卡發出來的），當然音樂也是 Very good，尤其是當你在下水道穿梭時，那個低聲、悶聲音樂真真，毛骨悚然，如果是在夜深人靜的時候，真能讓人夢中見鬼。

關於劇情，有看過電影的人應該知道，這遊戲還是大膽跳躍一下：Indi 受工業鉅子 Walter

Donovan 之邀前往尋找聖杯（據說是耶穌在最後晚餐中用的杯子，誰喝了用它盛裝的水，誰就能長生不老）。Indi與好友 Marcus Brody 前往義大利，遇到了納粹的間諜 Dr. Elsa Schneider，在得知聖杯下落後，一同前往德奧邊境的古朗帶德堡解救Indi的父親 Henry 時不幸被捕。逃脫後前往柏林奪回聖杯日記，並在聖杯所在地Iskenderun，找到了神廟，正好 Donovan 趕到，槍傷了 Henry，威脅Indi去找聖杯否則Henry只有死路一條。Indi在聖杯日記的幫助下越過三道致命的機關，找到保存聖杯的中世紀武士。Donovan 拿錯杯子結果迅速老化而死，而Indi卻選對了，救了父親。（但Elsa想把聖杯帶回神廟，引發神廟爆炸，Indi在混亂中可免此悲劇發生）。事情的重點，至於每個點之間如何串連，就看各位自己了，有道是戲法人人會變，各有巧妙不同。

談完遊戲內容，現在來談談筆者玩這個遊戲的感受。驚人的聲光效果就不用說了，作者十分心的處理每一處細節，盡量在適當的時機給玩家提示，使玩家不至於陷入絕境，必須以銷魂嘗試法來通過（這也是筆者痛恨Sierra的遊戲的主要原因）；主角的每一動作皆活潑有趣而且十分順暢，像主角要使用神鞭時，會先奏起一段振奮人心的音樂，然後以一個很帥的姿勢把皮鞭往前一抽，啪一聲，任務達成。

此外，它也首創二人交互進行的遊戲方式（「交互」意思是任意切換被操縱者），可同時進行Indi和Henry。最好玩的一個例子，就是在柏林機場中，父子一搭一唱偷機票：Henry先上前



那個人胡謔一陣，Indi乘隙摸出他口袋中的票，「成歲父子」互相調侃，真是令人拍案叫絕。



對父子，互相調侃的本領 ▲  
可是一等一，尤其是在員女面前。

遊戲中還有動作模式，看到不順眼的人，大罵一聲“Shit”就立刻開槍。什麼，你連槍聲倒地，不過Indi也有體力限制，如果兇人就扁，那·那·結局是會很悲慘的。大概是受喬卡斯的影響，遊戲中的運鏡十分流暢，毫不拖泥帶水，給人的整體感覺又更上一層樓了。

唉！品行高潔的我（噫！）  
 就不願意批評別人的缺點，不過  
 爲了服務大眾，只好破戒啦！首  
 先是飛船的迷宮太過複雜，敵人  
 又比個中高手，就算是關門戶上  
 ，也會大嘆：「時不我予！」較  
 早的半和半假戰設計更太過  
 矣，本以爲壓軸好戲應該十分精  
 采，卻——最後，也是最令人詬  
 病的一個缺點：密碼太「鳥」，  
 不但要覆上一層紅色玻璃紙才能  
 看到，而且看到的還是一堆象形  
 符號，有看沒有懂，啊噫！不過  
 還是老話一句，小瑕不掩大瑜，  
 它仍是冒險遊戲中的經典。

時空再度轉換到1990年秋天，繼聖殿奇兵、紗之器後，香港

新公司再度以相同的遊戲介面，推出巨作——猴島小英雄。故事背景是在一個滿是海盜的小島上，一個年輕的小伙子Guybrush，爲了拯救一個海盜，解盡千辛萬苦，完成海盜頭頭的一個側機，達成了目的。因爲追求女市長被拒絕，憤而航向猴島而失蹤的船長LeChuck，爲了復仇，帶著手下回來把女市長捉了去，爲了拯救美人，贏得芳心，Guybrush毅然航向猴島，找了三名有名無實的水手和一艘斷了一隻槍桿的船，循著巫毒法術到了猴島，遇到了因船難漂流到島上的老人、土人，還有一隻有三個頭的蚊子！結果又隨著 LeChuck 回到原來的小島去——“嘿，上條船，幹死他，終於把 LeChuck 給over掉（鬼死了變成啥？）並且獲得女市長的青睐（椰掌花樹）。

。《麥島小英雄》就是個  
出於此時，卻愈是動人。這  
好一分鐘不引人發笑的。我舉幾  
個例子：在小島上有座橋有個「  
怪物」在把守著，要把魚丟給他  
，他才讓你通過，過橋以後偷偷  
往回一瞄，看到「怪物」把面紗  
摘下來，竟然是人裝的，狼吞虎  
嚥的把魚給吃了！

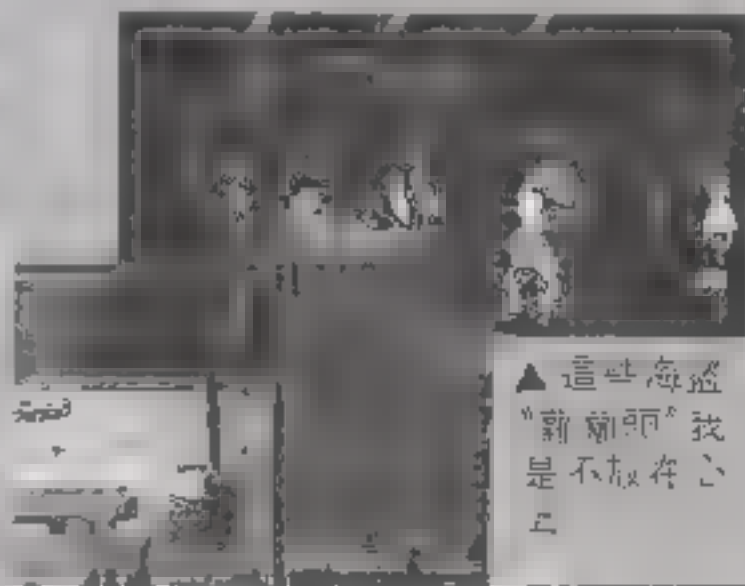
在森林中有個地方可以向下挖，挖著挖著程式竟然叫你放入「第38片」磁片，太絕了；在猴島上你偷聞進土人村落被逮到，你騙土人說：「你後面有隻二個頭的猴子。」，結果失敗，之後竟然真有一隻二個頭的猴子跑出來跟你說 Hello，差點沒笑昏；遊戲結束仍不忘幽默，你的一位水手被土人捉了去，討論了老半天仍是光說不練。主角Guybrush有時也會面向玩家說一些很爆笑的話。我想，如果能把它中文化那

就更妙了，對大部分英文不好的  
家算是，

版島小英雄本就有（256色和256色版，國內基於市場，所以沒有發行256色版。筆者玩的是256色版，它的圖形比起Sierra的遊戲是絲毫不遜色，音樂更是讚（尤其是用MT-32時）！頗具加勒比海風味。魯卡斯的電腦工程師又經介面改良，變得更精簡，也更方便。還有一項空前絕後的創舉，比劍術不是採用動作模式，而是二人對罵，如果你選對句子，就能把對手逼退一步，如果選錯了當然就是你自己退一步囉！誰先退出一定範圍，誰就輸了。

尋找「孤島」英雄的主軸，還真的滿困難的，一個經過長期船塢和細心設計的遊戲是不會有太多缺陷的（國內的程式設計師該檢討檢討了）。在我努力尋找「1 + 1 = 1」找到被捨棄的「1」時，戲處理得不够細緻，讓人覺得好像在「溜冰」的感覺；主角永遠不會死，我也不知道這算缺點還是優點？

聖戰奇兵和猴島小英雄是我  
最喜歡的二個冒險遊戲，您是不  
是也英雄所見略同呢？期待它們  
的續集——猴島小英雄II和Indiana  
Jones and the Fate of  
Atlantis的推出吧！





# 電玩短路

的雷騎士



活了而已  
雷騎士啊 我沒  
死掉，是回去

王國



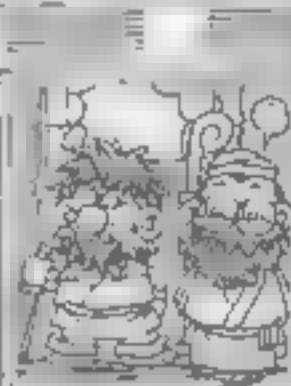
當騎士回來時，大家  
便一窩蜂的打上去，並不  
曉得騎士想說些什麼



哭妖啊 他去國  
的體世界了啦

嘿  
我找孔明

92



話說劉關張第一次帶  
孔明，結果，

拯救地球

先生 要上幾樓？

CSY



聖火傳說

27

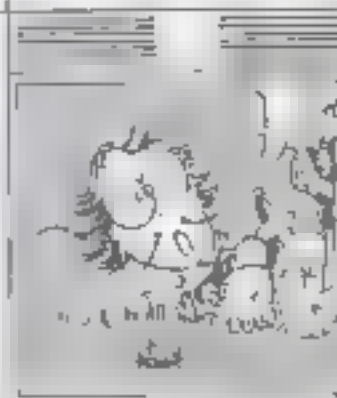
天哪

等等我

還有多遠呀？



在拯救地球遊戲中，搭  
安龍龍，在有空時會出來  
，其實就是



話說！國神世，地火  
聖域傳說中，土地之火，新  
，住上讓主，我們感到，





停·看·聽

由於漫畫稿源來的非常有限，致使在選擇上不能讓讀者盡興，引以為憾。希望有漫畫天份的發燒友們能鼎力相助，莫叫外人嘲諷台灣沒有漫畫的人選，沒有畫漫畫的空間。這也是我們出版事業最大的悲哀啊！

幽靈騎士



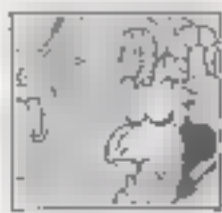
在廢墟的祭壇外，找到「多利龍」，牠會指引我們找到「太陽廟」，但我們卻被「小似平」有個「和」。

幽靈騎士

朋友，打那來啊！你是烏鴉還是羊？

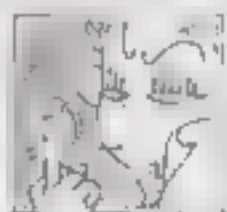
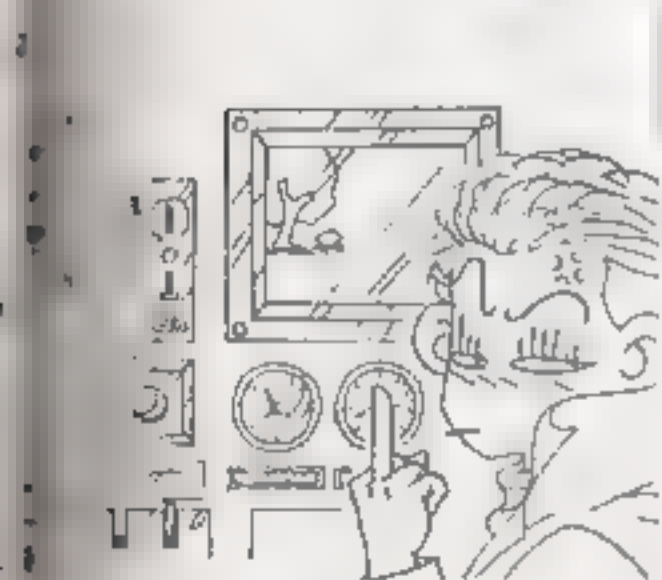


王學森



位因比正而飛入的克維西龍人，遇上了一個大麻煩！

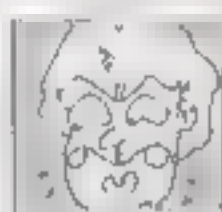
中國之心



本編一行八人從高殿逃出後，發現一輛坦克，進入後，發現發現。

聖火傳說

快把我吸進去吧！



玩了神丹八卦和樂城傳說後，許多玩家手裏都有的，有些，某些。

創世紀



在創世紀中，你的隊員「Lolo」和「Gus」是夫妻檔，會常常發生些麻煩的事。

創世紀6



蔡鴻元



製造食物（Create），「材料」太多，人太多，發現發現，甲乙，五片變七片。





# 票選排行榜



名次	編號	遊戲名稱	類別	票數	加權計分
1	珍 98	三國演義	策略	1340	11026
2	珍 124	銀河飛將 II	動作模擬	915	7542
3	珍 129	吞食天地	角色扮演	540	4686
4	珍 109	魔忍殺魂	角色扮演	685	4401
5	珍 71	銀河飛將	動作模擬	621	4295
6	珍 44	創世紀 II	角色扮演	450	2970
7	珍 92	神州八劍	角色扮演	484	2762
8	珍 84	神劍封魔	動作角色	489	2633
9	貴 233	楚漢之爭	策略	416	2448
10	珍 127	幻世空間 V	冒險	405	2444
11	珍 108	中國之心	冒險	419	2358
12	珍 67	決勝中國象棋	智實	371	1963
13	貴 235	麻雀學園	博奕	357	1807
14	珍 126	明星籃球	運動	320	1792
15	珍 29	校場城市	模擬	307	1673
16	珍 87	鐵路大亨	策略	285	1668
17	珍 69	英雄小英雄	冒險	256	1369
18	珍 101	幽靈騎士	角色扮演	243	1327
19	珍 131	威利英雄記	冒險	157	1153
20	貴 232	伊戰俄羅斯	智實	227	1131
21	珍 103	銀河帝國傳	策略	207	1088
22	珍 118	拳壇大師	模擬	226	1077
23	珍 46	四八省	智實	198	972
24	珍 65	死亡潛航 II	模擬	178	969
25	貴 248	銀河飛將 秘密任務 II	動作模擬	158	968
26	珍 122	新幻世空間 I	冒險	177	951
27	珍 115	陸軍棋	博奕	191	927
28	珍 119	新 A1 坦克殺手	模擬	192	872
29	貴 238	銀河飛將 秘密任務	動作模擬	150	852
30	珍 105	火星之旅	角色扮演	172	843

「反了！反了！三國演義至今仍然穩坐冠軍寶座，不過記分已比上次少了近3000分，不過魅力仍然不減。」

銀河飛將 II 果然不負眾望，一上榜便勇奪亞軍！銀河飛將 II 以更優美的畫面、曲折離奇的情節及更新的戰機擄掠玩家的心。一眼望過去，銀河飛將家族又是全員報到，而銀河飛將 II 一特別任務 1 在前些時候已隆重上市，在遊戲裡更加入了前所未有叛變事件，使得整個情勢更加緊迫，結局更令人意想不到，相信如此強勢的事情，在下季票選時，定能讓它榜上有名，讓我們一起期待吧！

吞食天地這個由任天堂移植的遊戲，一上市便造成轟動，也佔去了季軍的位置。簡易的操作界面，多樣化的遊戲內容，又是中文遊戲，再加上挾著三國餘威，果然橫掃 Game 場，連本社內都戰得昏天暗地，由此可見這個 Game 的魅力。

幻世空間 V 及新改編的新幻世空間 I 分佔第10、28名，限制級的誘惑果然讓玩家抵擋不住。棒球遊戲始終在玩家的心中佔有一定的份量，明星籃球以真實搶攻玩家的心，位居第14名。威利英雄記這個以卡通圖像顯示，以可愛及赤子之心，讓玩家尋回童年的夢，位居第19名。

這次最慘的是銀河帝國傳，從第9名掉到第21名，Bug太多可能是它的一大致命傷，不過界面還算蠻新穎的。鐵路大亨從第8名掉到第16名，這個筆者蠻看好的遊戲居然這麼不爭氣，很可能是因為難度較高時，遊戲變得較複雜，讓玩家感到手忙腳亂的，不過 Sid Meier's 的第二個力作 Civilization，保證讓你天天失眠！

好啦！就跟各位聊到這兒了，下季再敘，Bye！



# 無敵飛狼 維修指南



／曾世銘

無敵飛狼 2000 這個結合模擬和部份戰略的遊戲，可以說是截至目前為止最佳的直昇機模擬遊戲，玩者不但可以享受原來單純的模擬遊戲，更可率領四架僚機進行有戰略性質的任務。

剛開始時是從一個見習生（WOC）開始努力向上爬。爬了幾個小時是否發現升官不易呢？每次看著榜上先烈們的英雄戰績，覺得自己好像太菜了（廢話！剛開始誰不是菜「鳥」！）於是筆者大為火光，在幾秒之內把本遊戲解開個稀巴爛……

以下是筆者的兇器——PCTOOLS 攻擊者解剖的受害者——ROSTER.DAT檔

修改技巧：

- (1) ROSTER.DAT檔共2030bytes
- (2) 本檔存放7個飛行員資料（只寫前六個）
- (3) 每位飛行員佔290bytes 前126bytes是個人資料，後164bytes是4位隊員資料，每位隊員41bytes。（請對照資料起始位址一表）
- (4) 個人資料表和隊員資料表的位

址是指第幾個？例：第0磁區位址84，是第一位飛行的第85個資料，也就是他的官階。

依以上方法修改後見習生可直升大隊長（不要被趕下來退休

），也可以把安息中之前輩們從地底挖出來繼續執行任務。最後祝您的寶貝座機不被送到垃圾場。

資料起始位址

磁區	位址	部下一		部下		部下二		部下四	
		磁區	位址	磁區	位址	磁區	位址	磁區	位址
0	0000	0	0216	0	0432	0	0208	0	0040
1	0290	0	0432	1	0457	0	0408	1	0027
2	0268	1	0194	1	0236	1	0276	1	0317
3	0358	1	0484	2	0013	2	0064	2	0005
4	0136	2	0262	2	0302	2	0344	2	0385
5	0426	3	0040	3	0081	3	0122	3	0163

個人資料

項目	位址	說明
姓名	1~29	最好不超過10字
CV 空軍	37	00沒有，01是1個，2D是45個 依此類推
DV 空軍	38	
SV 空軍	39	
BV 空軍	40	
AV 空軍	41	
AV 空軍	42	
AV 空軍	43	
AV 空軍	44	
隊名	53~78	最好不超過10字
隊章	84	00是WOC 01是WG1 02是CW2 03是CW3 04是CW4 05是2LT 06是1LT 07是CAP 08是MAJ 09是LTC 0A是COL 0B是BG
官階	85	00是Replacement 01是Active 02是Retired 03是MIA 04是KIA
是否退休	103~106	不要改太大
飛行次數	107~110	
任務次數	111~114	例FF=256←2次戰役56次任務 FFF=409←4次戰役95次任務 FE=254←2次戰役54次任務
總分	115~118	不要改太大

隊員資料

項目	位址	說明
人名	1~26	同表一
CMO	27	同表一
CS	28	
SB	29	
ASV	30	
AMV	31	
ACV	32	
PL	33	
VS	34	
副官	35	同表
白隊	37	00~1D共10種





## 魔獸記 一個全新

的RPG，它有特殊的圖形視窗操作系統只要有一隻滑鼠，便可以把鍵盤丟到一邊去。它還有自動繪圖功能，而且人物的圖形會隨裝備的不同而改變，還有許多的優點，是一個不容錯過的好遊戲。

在魔獸記裡，有些地方光靠強大的屬性是沒有多大的用途。例如：Gall的下水道是烏七八糟一片，用魔法照明？別傻了，魔法在此處是沒有用途。而且，魔法是會消耗體力。還是多買一些照明工具吧！但探險途中如果火把用完了怎麼辦？另外一些好裝備是可遇不可求的。在Gall中也只賣一些基本的裝備，因此特別在此提供修改給各位參考。

注意：先將 CROS n (n為儲存進度)拷貝一份，以免改錯。位址83至85改成 FF FF E0 表示學過所有的語音。位址86至93都改成 FF，則1到11級魔法均學會。若是流浪漢，則位址93改成 C0，表示1到8級魔法均學會。位址94至165為物品資料，每項物品佔四個位址，第一個位址即為物品種類編號。列表如下：

編號	物品名稱
01	PONARD
02	DICK
03	JAMRIYA
04	SAX
05	KRIS KNIFE
06	TARGETTING DIRK
07	P ERCE
08	SHORT SWORD
09	BROAD SWORD
0A	HAND-AND-A-HALF SWORD
0B	TWO HANDED SWORD
0C	GREAT SWORD
0D	KRICKS KRIS
0E	SHIELDSWORD
0F	THE HELPLESS SWORD
10	THE HERE SWORD
11	OUTINGBLADE
12	YU BKK TUR TIN SWORD
13	JERONIS SWORD
14	PANDEPANG
15	WIZARD S WAND
16	SABER
17	ACUMTAL
18	FALCHION
19	SHAMSHIER
1A	RAPER
1B	FLAMBERGE
1C	TRUTH R
1D	WAR SCYTHE
1E	TR
1F	POI BAXE
20	FRANCISKA
21	BROAD AXE
22	GREAT AXE
23	DOUBLE BLADE BROAD AXE
24	REC DE CORON
25	QUARTERSTAFF
26	BULY CLUB
27	CLUB
28	PLAIR
29	MORNINGSTAR
2A	WAR HAMMER
2B	HEAVY MACE
2C	JAVELIN
2D	SPEAR
2E	TRIDENT
2F	PIUM
30	VAMPIRE JAVELIN
31	BROAD LEAF SPEAR
32	LIGHT CROSSBOW
33	CROSSBOW
34	ARBAI EST
35	EAGLE EYED CROSSBOW
36	LIGHT SELF BOW
37	MEDIUM SELF BOW
38	REGULAR LONGBOW
39	HEAVY SELF BOW
3A	HEAVY LONGBOW
3B	ROUS ROW
3C	CHAKRAM
3D	SUNG
3E	WUP
3F	ETREGENS

編號	物品名稱
40	GREMLIN'S HAND
41	LIVING DIAMOND HAND
42	LEATHER ARMOR
43	RING-AND-PLATE ARMOR
44	LAMELLAR ARMOR
45	MAIL ARMOR
46	PLATE ARMOR
47	BLUE ELF ARMOR
48	TRIERMAN'S ARMOR
49	LEATHER JERSEY
4A	BACK AND BREAST
4B	ROBES OF MARONATHUS
4C	ROBES OF TUCHMIR NOTT
4D	DEE LACT
4E	LEATH R
4F	HOARS LEATH JERSEY
50	SHY KLEP
51	TARGET SHIELD
52	TOWER SHIELD
53	SPHED SHIELD
54	CHROME TAIL
55	GOOD EART
56	DO UNTO OTHERS SHIELD
57	SANDALS
58	LIGHT BOOTS
59	LEATH BOOTS
5A	RED WALKERS
5B	WINDY SANDALS
5C	WINDY SANDALS
5D	QUIVER OF ARROWS
5E	HEARTSEEKER ARROWS
5F	SET OF QUARRIES
60	HEARTSEEKER QUARRIES
61	FACE
62	FE FIVE DIMP
63	BRACKEN VEGEM
64	BLOODROOT SYRUP
65	HELDRORE SYRUP
66	OIL OF SPOTTED CRANBULL
67	DAMIANA JUICE
68	CELANINE OINTMENT
69	TEET E F FANY GA
6A	FENNYVAL KNOTTED WED
6B	LEATH SEAT
6C	STONERXOT SYRUP
6D	SPRING TONIC
6E	ALOE OINTMENT
6F	SWEETROOT MILK
70	GILEAD AND GLOVE TEA
71	TINTURE OF TANSY
72	WITCH HAZEL AND RUE TEA
73	RED EYEBRIGHT
74	JASMINE COLDENSEA
75	SALVE OF TRUESIGHT
76	ESSENCE OF BLACKPOOL
77	FIREWEEDTEA
78	WARRIOR JUNG
79	SPELLING
7A	DAGGER DUB E
7B	GILLEM
7C	FROG RING
7D	GOLD SNAKING

# 魔修



# 紀元篇

編號	物品名稱	編號	物品名稱
80	CAT RING	90	HORN OF HUNTING
81	MIGHT IS RIGHT RING	91	HORN OF LANTERN MUSE
82	STAFF RING	92	SHIPWRECK MAP
83	RING OF FIRE	93	GAMBLING STONE
84	STARSTONE RING	94	CRYSTAL SKULL
85	FLING RING	95	BAG OF WINDS
86	AMAZON'S SILVER BRACELETS	96	WILSTONE
87	7-STAR BANE TALISMAN	97	GREY ELF CLOAK
88	RED DRAGON AMULET	98	JEWELRY
89	AMULET OF CHAOS	99	EMERALD
90	GILT AMULET OF PROTECTING	00	SAPPHIRE
91	STAFF	01	TOPAZ
92	MAGIC WAND	02	PEARL
93	DEATH WAND	03	GARNET
94	PROTISTAFF	04	DIAMOND
95	PROTISTAFF	05	MINT
96	KHAZAN'S STAFF	06	GILT
97	FUNNY ONCE GEM	07	AQUAMARINE
98	DEMON'S EYE	08	JEWELLED HUNTING HORN
99	HEART OF FIRE	09	CROWN
00	TORCH	10	NECKLACE
01	GRIPPER	11	WHITE GOLD RING
02	GRIPPER	12	SILVERFISH DRINKING BOWL
03	PIN	13	SILVERPUNCHED JEWELRY
04	PIN	14	JEWELRY SETTER
05	PIN	15	TIARA OF SILVER GEMS
06	BEER CASK	16	SILVER PLATTER
07	BEER CASK	17	BLACK PEAP STICK

## ／ Knight

第二個位址則為物品數量或是可使用時間。(編號 5F 至 61 及 A 0 至 B4 的第二位址均可修改。編號 82、93 及 98 的第二位址則為使用時間，單位為分。)偷偷告訴你，武器中編號 0F 的 THE HELPLESS SWORD 的威力最強，每次攻擊有 +200 點的破壞力。註位址 492 在修改後也必須修改。例如原數值為 00 12 34 改成 FF 32 34，而位址 492 為 1A，因為增加值為 (255 00) + (50 18) = (53 52) = 287。而 26 + 287 = 313 > 256，所以位址 492 必須改成 57。(超出 256 則以除以 256 的餘數計算)

而一開始時，人物是特別弱的，錢少且體力少，很容易就死亡。人物的修改也是蠻重要的。

1 人物資料是儲存在 CRO8n 中。(n 為遊戲進度，每人佔 61 2bytes)

2 以下為即為各位址代表意義：

位址	意義
\$ 26	級數
\$ 32 ~ \$ 35	金幣數
\$ 36 ~ \$ 39	銀幣數
\$ 40 ~ \$ 43	銅幣數
\$ 44 ~ \$ 47	經驗值
\$ 48 ~ \$ 49	食物總數
\$ 50 ~ \$ 51	年齡
\$ 54 ~ \$ 55	最大力量值
\$ 56 ~ \$ 57	目前力量值
\$ 58 ~ \$ 59	最大智慧值
\$ 60 ~ \$ 61	目前智慧值
\$ 62 ~ \$ 63	最大運氣值

位址	意義
\$ 64 ~ \$ 65	目前運氣值
\$ 66 ~ \$ 67	最大體質值
\$ 68 ~ \$ 69	目前體質值
\$ 70 ~ \$ 73	目前反應值
\$ 74 ~ \$ 75	最大魅力值
\$ 76 ~ \$ 77	目前魅力值
\$ 78 ~ \$ 79	最大速度值
\$ 80 ~ \$ 81	目前速度值

3. 修改後位址 492 亦必須修改，修改方法如下：當位址 492 原值為 (40) n 時，將一值 (20) n (34) n 改成 (A0) n (B5) n 時，則增加了 (A0 - 20) n = (B5 - 34) n = 257，因此位址 492 必須改 64 + 257 = 321，超出 256，所以用除 256 的餘數計算，即 65，也就是把它改成 (41) n。



# 秘樂地

## 偷懶法

話說本人是個「限制級」迷，凡是印有這一字的 Game 都難逃我的魔爪。某一日剛領了零用錢，便到中華商場看看有沒有什麼新刺激的 Game，一眼瞄進了古龍集地，當然馬上把零用錢奉獻出去，回家一試，哇！果真是「早飲不宜」，太帥了！

玩慣了 RPG 的發燒人們，大概都會有「大

搬家」一什麼東西都想拿的習慣，可是在此 Game 地牢的刑房裡有把火鉗，想拿話還得把旁邊的無名屍骨送回地牢「墓」方肯，多麻煩啊！眼看有東西在前卻拿不到，所謂「狗急跳牆」，本人馬上想出了偷懶法。遊戲一開始時主角不是有個空背包嗎？或許有人看它沒用，就直讓它留在原地。妙就妙在這，想拿就拿

，將掌形游標移至背包上，放進去，瞧！電腦被你騙到了吧，要使用時只要選背包再用 Look 指令就可以了。要拿到那拿又太麻煩了，把要人移至背包中即可。

遊戲尾聲，主角集滿了六把金鑰匙，跑到被砲火打到的城塔上，找出寶箱，按遊戲規定，必須把六把鑰匙按照順序一把把插入，「

## ／宣統

順序不對，只要一拿走箱內的匕首和咒文便會被怪物拉入箱中悶死，要是不知道順序，或是插錯了，不就被卡死了嗎？別急著重玩，先不管三七二十一，六把金鑰匙隨便插，打開寶箱後就用老方法，把匕首和咒文塞入背包中，天下太平了！趕快到地下墓，把艾美達幹掉吧！

使用此法偷懶時請注意，你所「竊取」的「贓物」必須一直保持在背包中，要使用時也請留在背包中使用，否則只要你把贓物拿出來晃一晃，電腦馬上把你「乾坤挪移」回「犯罪現場」，按罪應得的法律制裁。祝各位發燒友早日破關！

## SPEEDBALL™

②

## 火爆鋼球

修 改 篇

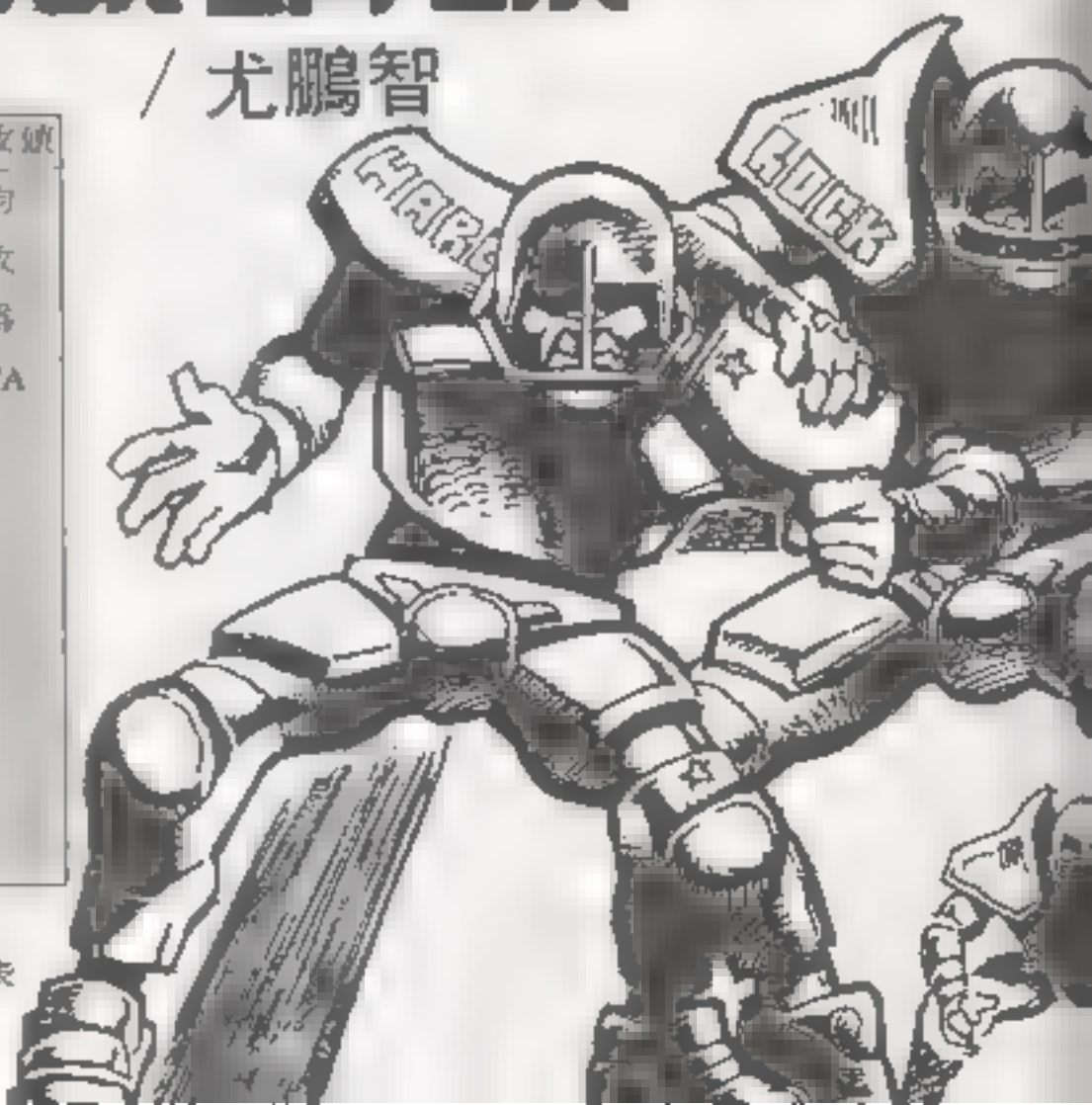
火爆鋼球最大的特色就是操控簡單，但您是否因為屬性不夠高或買不起明星球員而無法順利晉級呢？這裡提供一些修改方法：

1. 先進入聯盟賽 (LEAGUE) 或單獨賽 (CUP) 立刻儲存。
2. 再進入 PC-TOOLS 以 EDIT 修改 LEAGUE SAV 或 CUP SAV。
3. 修改金錢：SECTOR : 0000，將 \$004、\$005 改成 204E。
4. 修改屬性：每位球員均有八個屬性，如表

SECTOR : 0000

人物	位置	修改值
GO	018-025	均
LD	030-037	改
RD	042-049	為
LM	054-061	FA
RM	066-073	
CM	078-085	
LW	090-097	
RW	102-109	
CF	114-121	
SU	126-133	
SU	138-145	
SU	150-157	

／尤鵬智





# 波斯王子

乾坤大挪移



波斯王子不愧是高流暢度的 Game，動作的流暢度可稱得上是一流，加上一些特別的小技巧，真值得令人一玩再玩。在不斷訓練下，筆者到如今已可以只用半小時就玩完全程。不可能？！告訴你，只要加上這一招——乾坤大挪移，不可能的事便會成為有可能。

1 第五關處，如圖所示之位置（即跑到最靠橋處再按右反彈



出來的位置）左轉，利用助跑的方式，你將會發現你已經多走了半關之多（不過會損失一點生命



值，若生命值不夠，要多加小心。



2 第二關處，你只要從右方一直向上爬，你將會發現有一塊鬆動的地板使你無法繼續向上爬，此時先向下再爬上去，右轉後向上跳，接下來你應知道怎麼做吧！不會？！當然是爬上去往右走啊！（利用助跑方式跳過）等再上一層時，亦即和你剛才位置垂直時，往上你將會發現和棚



相同的位置，利用折返跑方式往左跳，此時要將[Shift]鍵按著不放。

經過一陣天旋地轉後，你將發現你處在一個很奇特的位置（

此時[Shift]還不能放），向上爬，右轉到棚吧，去拿啊！記得拿



到之後，先回右邊再回來，否則影子不會出現，無影橋也無法架起，切記！

當然，還有更多地方也能使用此招，大家也可以多試試，把你所知的提出，大家交流。

Game Boys





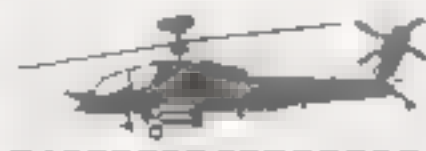
# 無敵飛狼 2000 飛行報告

暗 黑的天色中，三架阿帕契攻擊直升機正以貼近地表的高度朝著目標——T-72坦克群逼近。武器官打開保險，以TADS照明目標，等待隊長飭開火命令。

兩枚火球從T-72坦克群中竄了上來，SA-11的射手意識到危險，打開雷達向著漆黑的夜空搜索敵蹤，就在這時又有坦克遭到擊毀，而在SA-11發射之前，一枚AGM-122循著雷達波飛到，天空中又爆出了一團火球。

「主要目標摧毀！」砲手報告。三架阿帕契掉頭離去，會合另外兩架起飛單旋地直升機後向著地平線的一端消失了蹤影……

這些是Microprose出版的Gunship 2000中的一段情節。自從軟體世界上打出了預告，筆者就日夜期盼等待著這個好遊戲。而一上機更對其精緻無比的製作感到欽佩。廢話不多說，進入正題吧！



## A 行前準備：

在連隊本部中登記完後，記得一定要先去飛訓練任務。否則你只不過是WOC，不管你第一戰的成績多高，不是NDS就是ACV，所以還是別白費力氣去拼死拼



## Firefox

活（我打了一千多分回來，本來值一個SS耶！）。另外，戰場的選擇以中或難度較高，但是伊拉克戰區的任務富有變化（而且如果碰上攻擊機場的任務……哇塞！中大獎了！）。

出了連隊本部，到達部隊駐地，任務簡報是非看不可的，但是看簡報也有學問：首先呢，必須先估計一下目標之間的距離，太遠的任務就別接了，否則想在二十五分鐘內回家，就只有犧牲一個目標了。偏偏任務簡報中的兩個目標都很重要，一個沒完成

你就甭想升官發財了！接著瞧一瞧戰場上會有那些傢伙迎接你，不過S2的報告不太準確，有一次報告說沒有敵機活動，結果到戰場上時，歡迎我的竟是M.B-231再來看的是地圖，如果你的目標是會移動的，必須看清楚目標附近有沒有道路。如果沒有，可能目標只是改個陣地；如果有，那目標可能是要「轉道」了！這種目標一定得先消滅，否則你到達得晚一點時目標可能早就跑掛影蹤不見了！（如果兩個目標都是預備要「轉道」的，我看你也不妨「轉道」——別接了吧！）

選擇你的座機也很重要。建議各位選阿帕契直升機，攜帶滿載的油料、砲彈、十六枚地獄火及兩枚反雷達飛彈。選擇的座機「似乎」對你的任務績效沒啥影響（至少筆者看不出來），但是比較一下Defender和Apache，一個只有四枚TOW-2可用（機槍根本懶好看而已），一個有十六枚Hellfire及六十枚蜂炮！白癡也曉得就算Defender的評分再高出Apache十倍，也追不上Apache總得分的一半！

出任務前進入機艙時，建議最好把Landing及Avoidance開到No Crashes及ON，否則只怕你在面對最精銳的敵人時全勝而歸

# GUNSHIP 2000





，卻在降落時……唉！

飛行模式要設在Easy或Realistic都可以。Easy時所有直升機的性能都一模一樣（如果你必須飛「慢」時不妨用這個功能）。

Realistic時各種飛機操縱特性就完全顯露出來了。像 AH 1W 很快但不好操作，Apache性能優良，而OH 58D及AH 6G則慢得可以。

副駕駛／砲手控制選項依各人喜好，建議武器和反制都丟給電腦管好了，反正由你來操作也未必比電腦的表現好多少。再說電腦砲手的唯一缺點就是不會「預選武器」，不過你只要一直保持機砲在操作狀態，必要時再切換回其他武器攻擊，保證你一發砲彈都不會被浪費掉！而且筆者個人的感覺似乎電腦砲手的攻擊準確度較高。

一切準備就緒，就可以打開動力，起飛啦！

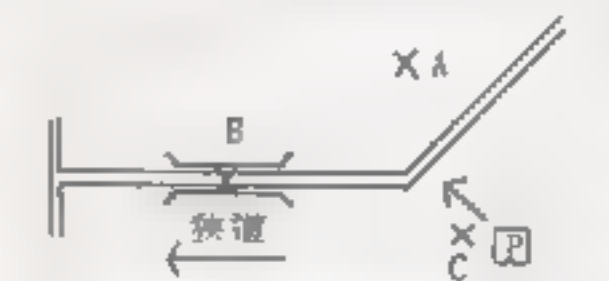


B 戰術提要。

一開始的第一件事就是設定目標，目標的順序是由會動的先設，可能開溜的先設，否則那群打算開溜的傢伙就有辦法讓你找

不到目標……為什麼？因為那些人會辦法沿著公路在十分鐘內離開兩個座標點的距離！如果跑進

### ●向西北方移動的敵人 可能所在位置：



### ●敵方佈置略圖：

（本圖僅供參考，敵方佈陣大致上和本圖類似）



### \*現在位置

了峽谷的道路中，那你就是爬升到1500呎你也找不到他們了。

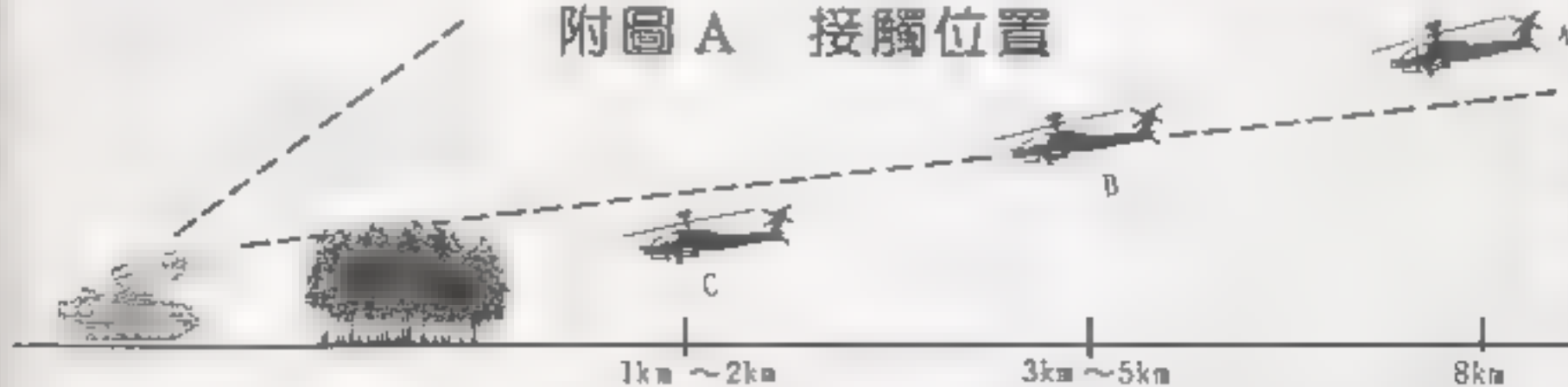
在向著目標飛去你必須採直線路徑（沒辦法，時間不夠嘛！）不要信任自動駕駛，小心你撞場粉身碎骨！另外，高度也是很重要的因素，切記，如果你不願

一直保持在50呎以下，你就乾脆飛到1500呎！理由如下：

1 在50呎飛行時，一旦敵人被你發現時大概也進入機砲射程了。這時你可以在敵人還來不及攻擊你以前摧毀他們（順便一提，電腦砲手往往能在報告出敵人的同時摧毀他們），如果你在低空碰到敵機，在你開火或者飛到離他們1公里內之前你是不會被發現的。不過有一點麻煩，如果你就這樣一顆撞進敵軍陣地而又忘記減速的話，很可能在你摧毀了敵人兩三個目標後慘遭群毆。

2 當你在1500呎時，你可以在距離敵人8km時就把他們揪出來。而大部份IR導向飛彈的射程都小於7km，而如果你用雷達搜索，打算發射對空飛彈攻擊你時，就請他們享用 AGM-122 吧！高速反輻射飛彈可以在敵人打中你之前先摧毀他們的雷達車，如此一來雷達導向彈就沒有威脅了。只要你一找出敵人位置就可以俯衝到50呎，然後靠上去宰了那群混蛋！如果你一次揪出了三到四個，表示你可能已經找到敵人陣地啦！飛高的好處是敵人無所遁形，對付會移動位置的傢伙最有效；缺點是如果你碰上敵人直

## 附圖 A 接觸位置



A：敵我雙方射程以外。位置：1500呎，安全。武器選擇 Maverick、Sidearm、Hellfire B。

B：敵方射程內。位置：1500呎～200呎，易受攻擊。武器選擇 Maverick、Hellfire AB、Sidearm、Tow-2。

C：敵方偵測死角。  
位置：低於50呎，安全。

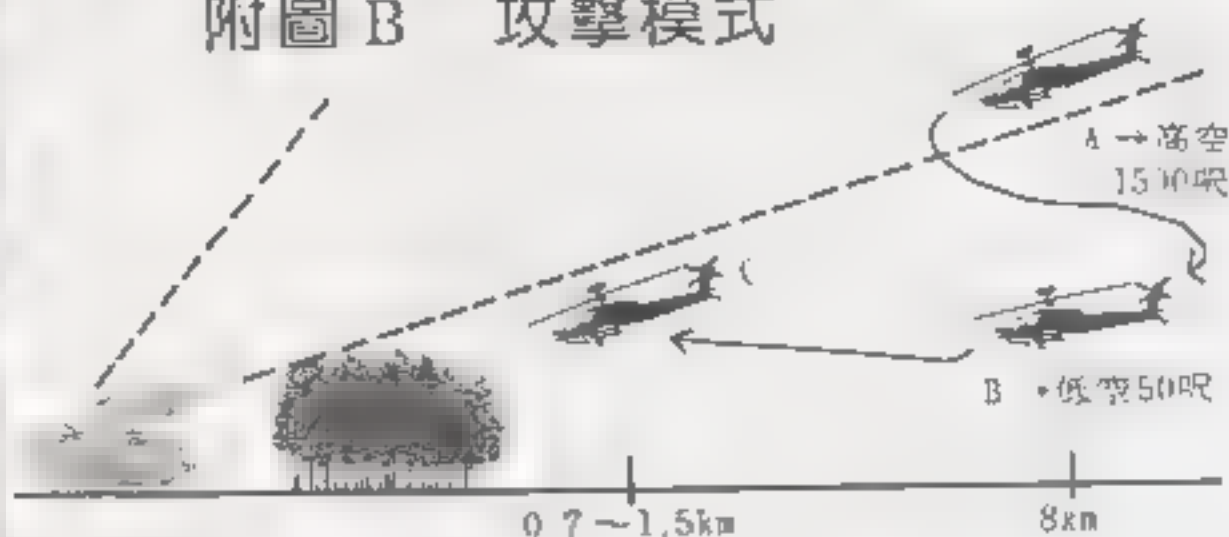
武器：Cannon、Hellfire。

**GUNSHIP**  
**2000**





## 附圖 B 攻擊模式



A : 1500呎，發射敵人。

B : 100~50呎，躲避偵測。

C : 攻擊位置（低空飛行時為發現並攻擊位置）。

升機或戰鬥機，你必須在他們轉向你之前俯衝到地面附近，否則留在高空的結果是一串 AAA 向你直奔而來！

3 當你持在什麼高不高，低不低的位置時，除了會遭到敵人直升機騷擾，當你發現敵人地面部隊時，你有沒有把握立刻殲毀他們？當你看到顯示幕上敵人正轉過頭來面向你時，就表示他們要招待你了，除非你有帶 Maverick 或 Sidarm（小牛或反雷達飛彈）這種可以「射後不理」的飛彈，否則用拖式或地獄火的下場一定是被擊落！因為你必須持續鎖定敵人，但是這樣子吃飛彈的機率也增加了（還不包括被自己飛彈「放鴿子」的情形）。就算使用了小牛之類的飛彈，雖然不必連續鎖定敵人，可是要面對一羣自四面八方射來的 IR 導向飛彈……天啊！誘導物用完了卻還

萬 你很不幸的惹上飛彈，首先，看清楚飛彈來自何方，並且注意雷達，一旦雷達自動放大時釋放誘導物並掉頭離開，如此就能反制掉，但是對於 SA-1X 級的可就不一定了！另一種方法是朝向敵人飛彈，當你「看見」飛

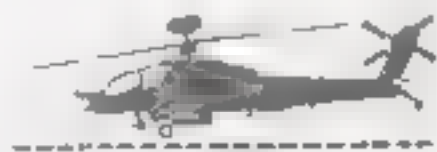
彈來襲時立刻向左（右）偏，這樣轉彎不及的飛彈就會從機身旁呼嘯而過，不過成功率更低；最不要臉的一招是立刻停在地上（是 No Crashes 的人有福了！），最好有電腦幫你丟反制物，如此就可以看見來襲的飛彈在機身旁一一撞地自毀（偶爾在面對 Elite 級的敵人時會失效）。

至於攻擊方面，解決敵人的優先順序是飛彈車→步兵→裝甲車→防砲車→坦克→地面目標。因為飛彈車威力強大，中一彈搞不好就 bye-bye 了；步兵只要一見面就是一串飛彈射來；裝甲車會先轉過頭才攻擊；防砲車一來砲彈威力較小，一來砲彈不再看不見了，可以躲，三來你只要 2km 外他也拿你沒輒，留下來慢慢用 Hellfire 宰了；坦克除了會高舉砲管向前衝以外，沒啥可怕的，用機砲就夠了。地面目標毫無攻擊力，慢慢收拾。

另外，如果你想借助山來掩蔽，也不是不可以，但是你只要惹上飛彈，別妄想躲在山後會安全，敵人的 SAM 可以隔著山打到

你。還有，飛行途中遇到山，儘可能繞過而不要飛過，筆者見過太多次電腦把防砲車或防空飛彈放在山後，要從山上飛過去的話——！

武器方面，Hellfire 的準備度低得可以，你如果不能「穩定」的持續鎖住目標，我敢擔保打不中！波狀攻擊（一次發射多枚地獄火的戰術）的失誤率更是驚人！不過機砲的準確度及威力大幅提升，幾乎鎖定開火就可擊毀敵人！響尾蛇也難用了，如果不鎖定敵人就發射根本別想打中；如果高度低 50 呎，而機身又向前傾斜時，發射某些武器將會使得新機武器「種」到土裡！小牛飛彈雖然好用，可惜太笨重了！企鵝飛彈根本用不到，用地獄火代替就可以了。Hellfire B 型筆者沒用過，據推測是和小牛飛彈一樣好用（射後不理）的終極武器！至於防空飛彈方面究竟該用刺針飛彈或響尾蛇仍有爭執，但筆者較偏好刺針飛彈。因為戰場上碰到的不一定全是重裝甲的直升機，像 Mi-8 直升機只要一枚刺針就斃了，Mi-24 或 Mi-28 雖然要兩枚刺針，別忘了兩枚刺針飛彈等於一枚響尾蛇，帶四枚飛彈的運用彈性比帶兩枚飛彈高多了！



C. 領隊小隊：

升至 2Lt（少尉）後你可以帶領四架僚機，而執行的任務也隨之多樣化。你可以出偵察、救援、深入阻絕、打擊等任務。由於電腦控制的僚機只有基本智慧，所以只適合出偵察、攻擊等任務。偵察任務時要僚機飛到目的





地就行了。攻擊任務時如果僚機沒有擊毀主要目標，叫他們多來回繞越就行了。但是救援、投放任務等最好親自執行，因為任務中缺少「微調」的功能，所以如果你沒有辦法把僚機的目的地定在救援或投放點時，你就知道利害了！

和僚機共同出擊時可以使用夾擊戰術，就是一架先去誘敵，當敵人專注在誘餌身上時，再自敵人側面突擊，你就可以看到敵人的狼狽樣了。另外，執行任務時別太過於勇往直前，一來敵人多了不少，二則敵人會向最暴露的目標（也就是你啦！）開火，到時候你會發現敵人所有火力集中在你身上，就是不打僚機！

執行投放、救援等任務時，記得要有僚機護航。更保險的方法是將僚機的目標點定在你的目標點上（選Fly to），叫僚機先行去攔誘敵人，你自己則負責一些漏網之魚就好，否則一到目的地卻慘遭圍毆，那可是你裝備不良的黑虎直升機所無法承受的。

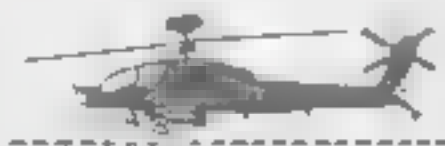
如果可能的話，最好每個任



務目標點都親自去看過，不過最常見的狀況是你領一隊，支隊長再一隊各別執行一項任務，這時就要信任你的隊員了，行動計畫訂得好，小隊表現自然就不錯。

適當調配每支小隊所攜帶的彈藥是很重要的。一定要將對空、地面攻擊的武器各帶一些，像OH-58D除了偵察，還可擔任小隊

空防的任務。中隊彈藥官的推薦武器最好別用，那是考慮了「多用途」之後的產物（而且不含任何防空火力！），M261火箭最好拆下來，換成地獄火、刺針，或者反雷射飛彈都可以。



D 規矩：

1 不要信任Auto-Pilot功能，一來速度太慢（Auto Pilot時不會以全速飛行），一來反應遲鈍，常常轟隆一聲就撞上了山壁。Avoidance功能也是一樣，就算打開了也難保證你不會撞死！所以，千萬少做翻著山壁怪獸的動作，或是在山丘附近打圈子。

2 電腦砲手雖然值得信任，但是他會阻止你打開雷達或紅外線干擾器的開關，原因不明（可能怕暴露位置造成反效果）。你如果由自己控制反制系統就無此顧慮。

3 別浪費Hellfire去對付步兵、飛彈車、坦克、地面建築之類的，用來轟防空砲會更好。至於會亂射飛彈的傢伙雖然棘手，只要壓低高度飛過去用機砲轟平他們就行了。對付海上船艦時別真的掛上全場飛彈，你會發現彈藥不夠用的（兩枚飛彈抵得上八枚地獄火嗎？）。用Hellfire，但是小心敵船的飛彈。

4 較快速的升級法：創一個新的駕駛員後，送到波斯灣執行單一任務，只要拿個ACV回來就行了（最好有四、五百分的戰績），然後再執行一次任務，拿個五百分上下，兩個任務總和如果有超過一千分，可能就直升2Lt

了！（筆者有兩名駕駛就是如此升級的）。

5 最賺的目標莫過於轟炸機場了！伊拉克的機場附近總有七、八架的Mirage（幻象機，法國賣給伊拉克的），沒有攻擊力，而且擊毀時比照同等目標算分（列入紀錄）！就算選Average級的敵人也能拿到四百分上下，多好賺啊！再說伊拉克機場附近頂多兩、三台AAA或SAM...

6 Sidearm 是非常好用的武器，而且可以掛在Apache的翼端！敵方目標附近總會有一、二輛SA-6或SA-11，用反雷達飛彈可以輕而易舉的掃平他們，如此任務會容易一些。至於防空飛彈嘛，反正碰見Mi-24之流的機會又不是很大，用不著帶兩枚飛彈，浪費空間，而SA-6或SA-11是肯定碰得上的傢伙！先對付他們比較重要。

7 前進基地（PRAP）雖然好用，不過如果你用上它的話，表示你的任務時間可能太長了。

8 用Auto-Pilot可以準確的飛到基地「旁」。這時就可以降落了。要在航艦上降落時必須再向前飛一些，否則可能就降落在海中了！

附錄：武器一覽表

名稱	射程	導向方式
機砲	1400	自動指向
機砲架	1400	直射
Hellfire A	6000	雷射照明
Hellfire B	8000	自動歸向
TOW-2	4000	導線遙控
Maverick	25000	自動歸向
Sidearm	15000	自動歸向
Stinger	6000	自動歸向
Sidewinder	18000	自動歸向
火箭	3000	直射



# 異域之門

## 心得篇

Steeler

幕低垂，華燈初上，亞塔爾城（Yartar）內最豪華的酒店——致光寶石，今晚顯得特別擁擠，原來是一群英勇的戰士成功地保護一隊遠從阿多巴（Adbar）千里迢迢來亞塔爾城貿易的商隊，慷慨的戰士將所得的一小部份酬勞拿來大宴在場的所有賓客。不時響起的掌聲，正是為隊長口沫橫飛地講述在長鞍城（Longsaddle）撲殺獅面魔的一連串驚險過程而喝采。這樣的夜，這樣的心情，在美麗的薩爾賓（Sarbrin）河畔，此時不醉，更待何時？

隔天，當戰士們都醒過來時，才發現昨晚的酒店下毒了，除了頭痛外，身上有價值的財物都被剝走，只有一袋小錢壓在枕頭下……這下子糗出大了！一群所向無敵的戰士，新妖除魔不計其數，竟然栽在亞塔爾城的小偷身上，尤其隊長那把鋒利無比的鑲金寶劍就這樣被偷走……異

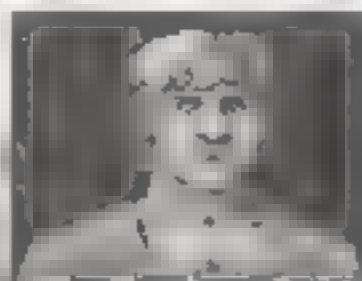


域之門的冒險故事從此拉開序幕，接下來能做的就是趕緊想辦法找回失物，故事的發展當然不會那麼順利，那麼先把那該死的酒占折了吧！

從酒店內的小混混身上先拿到幾把不怎麼稱手的武器應急，不過沒有錢也是不能過活的。經由城主的指示，到城內的市井小巷碰碰運氣，看能不能找到提供

工作的老板，再慢慢打聽竊賊的下落，於是遇到了克夏卑特（Krevish）……大概是在酒店大打出手出了名，所有各大城市的酒店，不是打架就是滾開，這一點倒是與其他 RPG 遊戲大大不同。酒店只是初期練功的場所，別無其他功用，所以在往後的旅程中，大可不必在酒店費心思找線索（這可不是命運之賊），況且酒店小混混的武器都是最爛的。

與以往的 AD & D 系列比起來，異域之門難度並不高，很容





手，頗適合初次上 RPG 殿堂玩。異域之門與黑暗之池同

256 色，比幽靈騎士的畫面大多了，而且人物造型很細緻，類似歐洲中古時代的人物，非常吸引人。城市內的街景、河流、公園、碼頭及新增的船運系統都是以往所未見的，而且各城景觀都不一樣，城市規模也不

一樣，沒有什麼第一層、第二層。在怪物方面，異域之門的怪不似幽靈騎士、黑暗之池那麼多，但是在造型及武器攻擊方面有進步，當然像在黑暗之池中現蹤的龍、蜘蛛之類，少不也在此擲上一兩腳。總體而言，新怪物的造型頗具特色，怪物以梅杜莎 (Medusae) 及山精 (Shambling Mound) 較難纏，或是梅杜莎的凝視 (Gaze)，會讓你關機重來，所以一定要存進度。

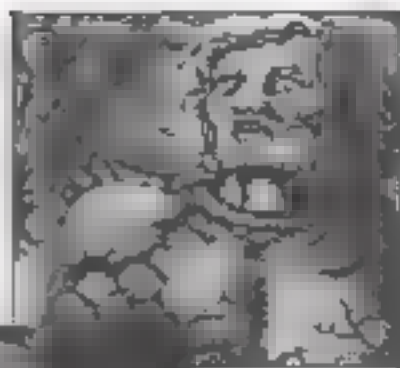
在法術方面，仍然維持早期光芒之池時代的三級法術，只有「人術」(Hold Person) 的成功率比以前的系列高得多，其它沒什麼差別。實在是該加入像黑暗之池中的流星火球術 (Meteor Swarm) 一次四波的攻擊，和大

人物更加生動有趣！



行 (Vault) 的設定，可讓身上多餘的財物寄放於此，有點類似黑暗之池內的畢也連球 (Limbo)。魔法武器並不多見，最好的一把也只是 +3 的新石劍 (Sword of Stonecutting)，而且還是用隕石 (Meteorite Ore) 跟人換來的，不像黑暗之池，滿地皆是 +4 武器。各城市武器店所售的武器皆相同，有一家賣的價錢較廉潔，收購仍維持平價，並且不賣魔法武器。

異域之門中幾個小型地下城的出現也別出心裁，如亞塔爾城下的海怪物秘密基地、洛肯布 (Llorck) 下的競技場 (Arena) 及遇到海難後，漂流到海怪集團的老巢等。在船運系統方面，一

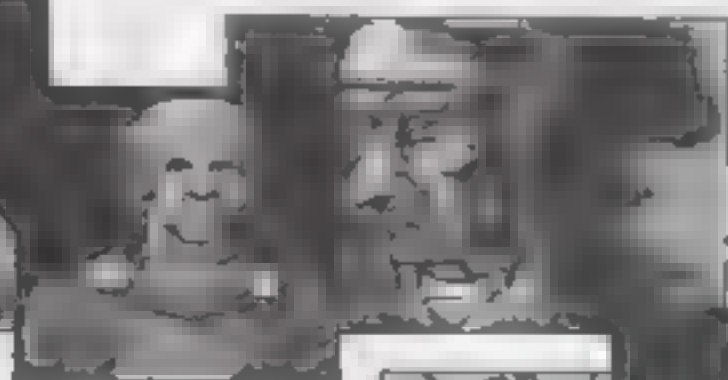


般河流船費 25 金幣，到達目的地後，退還 20 金幣押金。然而海島之間的船費就要更高了，尤其是從海怪老巢回來那就更嚇人了。

旅途中，配角 (NPC) 的加入可多達兩名，大多在他們本身的目的達成後便會離去，只有克里維特會一直待在隊伍裏，但誰又知道他還是不是原來的克里維特？

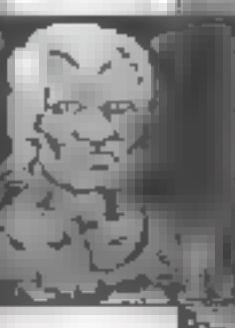
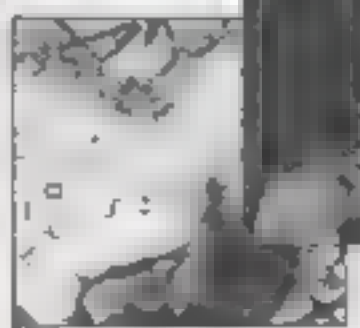
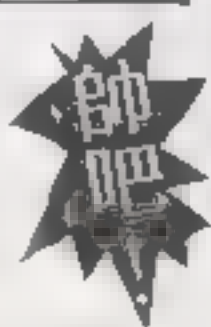
本遊戲的 NPC 不像幽靈騎士或是黑暗之池，在戰鬥中都無法控制，而且本身也不怎麼厲害，有時甚至會隨意攻擊，有時甚至會造成隊伍的困擾（例如擋住殺傷力強的隊友），建議你若是配角是戰士或賊之類的角色時，不妨在戰鬥之前讓他先配備好 (Ready) 弓箭或弩，如此在戰鬥時他便會站得遠遠的用箭攻擊，陣亡率大大降低。

在艾斯寇爾 (Ascore) 的決戰中，沒有三兩下子是擺不平的，連著三場惡鬥中，在每一場勝利後，至少必須有一名離開戰鬥區才會進入下一場戰鬥，此時巨人之輩的怪物會漸漸復活，要備



範圍第一時間的延遲火球術 (Delayed Blast Fire Ball) 才過癮。

異域之門的另一項改變是銀







快派名行動力佳的趕快離開戰鬥區，一名就夠了，其他的設成自動狀態（Quick），否則會打不贏。

雖然手冊上建議用一些非人類的混合職業隊員，以筆者的經驗不妨採用全人類的專職隊伍只加入一名矮人的戰士／賊，其中要有兩名魔法師及一名牧師，如此在升級上較快，這樣的成員也適用於黑暗之池。

在黑暗之池，艾明斯特（E-minster）是主導全程的人物，在異域之門中的阿曼尼塔（Amanitas）也扮演同樣的角色，當你不知下一步要做什么時，不妨問問他，雖然他口齒不清，偶而還胡言亂語，但終究他會指點你一些寶貴的提示，對遊戲的進行頗有幫助。阿曼尼塔所給予的兩個物品非常重要，一是計數卡（Card of Counting），一是反轉戒指（Ring of Reversa），計數卡的功能可讓你在亞塔爾、達冬（Neverwinter）和銀月城（Silvermoon）之間自由存取財物；而反轉戒指將在金字塔的祭壇上發揮驚人的效用。

必須注意的是，每場戰鬥後

所獲得的財物請小心選擇，否則人員攜帶的物品增加，只會讓人員變得遲鈍難行，減低遊戲的樂趣。建議在檢視戰利品時多用偵測術（Detect），沒有「\*」號的儘量少拿，以免攜帶一些笨重而無用的武器。像Plate Mail之類的護甲就頗重，雖然可賣200 Gold，但是帶幾個你就走不動了。說實在的，若不是魔法武器就別費心了，到最後你才發現錢太



多了，武器也太多了。依筆者估計，冒險隊伍在6、7級時遊戲差不多就可完成了，所以不需特別練功，千萬記得把隊伍存下來，以便在續集中繼續登場。

本遊戲簡單的說，為了尋找「不慎」被偷走的財物，陰錯陽差地發現潘塔林和海怪軍團的陰謀。依照阿曼尼塔的指示，先找尋四座雕像；南方的雕像在達烏都不敢飛越的高山上，東方的雕

## 歡迎你！冒險英雄們！

像在一座高塔的頂樓，西方的雕像在一個險惡的小島上，北方的雕像所在的城市，梅杜莎正橫行著……然後你把這四座雕像帶到古老的金字塔的祭壇上會合；當然你必須先解救被關著的阿曼尼塔。

綜合而言，異域之門的地城範圍雖大，但規模卻只有黑暗之池、幽靈騎士的一半，但是流暢的故事、精緻的畫面，會讓你一頭栽進去，記住！這只是新系列的開始，接下來的續集，「異域寶藏」（暫譯）會更有看頭，據說天氣的因素也考慮進來了，那麼戰鬥和打進使更複雜化，而與配角（NPC）的互動關係更為密切，據說情節也更加浪漫……，有太多的據說了，無論如何，你還是必須先從異域之門開始，才能享受完整的冒險樂趣。

從早期的光芒之池那種個別式的一件件完成任務接受獎賞，到幽靈騎士的主故事架構上加了一些練功的旁生枝節，而黑暗之池更大膽的穿梭四個空間。這次異域之門以更緊湊的故事，伴隨著更大更寬廣的空間，來展開另一段豐富的冒險紀元；東邊的廣大沙漠，誰曉得還有什麼不可知的事物正在醞釀當中？而西邊險惡的海域還會有什麼樣的大海怪會出現？這一次你必須自己走一回才過癮。去吧！勇士們，全新的雷荒異域正在呼喚你，你怎能坐視邪惡的氣勢日漸高漲呢？全新的故事、緊湊的情節、無可匹敵的磅礴氣勢和無限寬廣的幻想天地，相信你會捨不得關機的。

☆





### 秘史



### 新手上機篇

編號：軍極密TK5438

性質：會議記錄

時間：1945年2月23日  
地點：法國境內盟軍最高臨時指揮部  
議題：自諾曼地登陸以來之空中攻勢  
與會人員：艾森豪上將——盟軍歐洲戰場最高統帥  
杜立連中將——第八航空隊指揮官  
福斯特少將——陸軍情報處  
詹姆斯准將——陸軍武器研發處  
史巴茲上校——陸軍航空隊 358 聯隊大隊長  
主席：艾森豪上將

### 余華磊

艾森豪（以下簡稱艾）：自年（1944）六月「大衛王」作戰後，我們的軍隊逐漸回歐本土，推進，只是德軍抵抗仍，尤以空軍為重，因此，我們需要了解目前敵我間的形勢。是否可以請杜立連上將報告一下空軍的情況？

杜立連（以下簡稱杜）：是，長官。目前我空軍的主要任務仍是以戰略轟炸為主，不過目標已由登陸前的法國沿岸的機場V-1、V-2基地，轉而至德境之軸承工廠、飛機工廠，秘密武器製造廠能確實打擊德軍實力之目標。本軍的飛機主力為B-17飛行堡壘轟炸機，P-47雷霄式及P-51野馬式戰鬥機。以往在士文福的轟炸時，因缺乏戰機護航而導致的嚴重損失，也因P-51的大量生產，而使護航戰機的航程，獲進展，轟炸機的損失也因而減少。

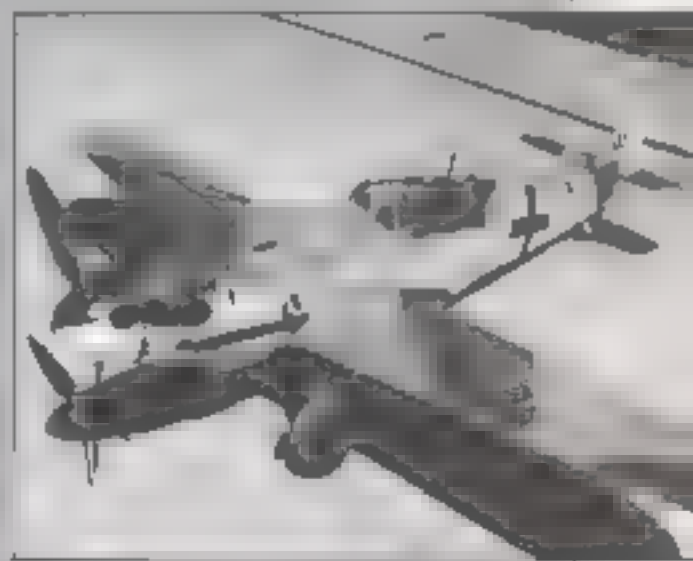
艾：兵員的訓練及補充呢？  
杜：我們本土子弟們從軍報國的人數眾多，一般開始時，均先進入飛行學校，學習基本的飛行技能。在那裡我們教他們基本的操作，再加上一些戰機戰術指導及武器使用技巧，結束時會有一次模擬真實狀況的任務，讓菜鸟們了解戰場是什麼樣子！結訓的菜鸟們可以決定自己要留在國內或海外值勤，但大部份均加入了海外值勤（TOUR OF DUTY）的行列，在完成25次的任務後可光榮的回國。「孟斐斯美女」這架B-17的成員們，即是第一個完成海外值勤的小組。（註：「孟斐斯美女」為電影英雄的歲月中所提之主角。）

艾：完成海外值勤容易嗎？  
杜：將軍，你也知道的，德軍的武器千奇百怪，危險又致命，

能在25次的危險中安然脫身，實屬不易！這也就是為什麼「孟斐斯美女」成功後人人皆知的原因。

艾：OK 我了解。福斯特少將，對於德國空軍方面，有沒有什麼情報可讓我們知道？

福斯特（以下簡稱福）：自從戰爭開始以來，德軍在武器的發展上就不遺餘力，各位請看照片：



Bf-109





這架米塞希密特Me-163，一種戰機，早在戰爭初期就有了。在英倫二島的空戰中，曾是最傑出的機型，但在FW-190、P-51及噴火式等新飛機出現後，就稍顯性能不足。這是最新的G-10型，有對地攻擊能力，雖是老了些，但它依然能把B-17這「大傢伙」硬生生的打下來。



FW-19

接著為福克烏夫FW-190，比起Bf-109來就好得多了，快速、輕巧、重武裝，除本身20mm機砲外，可外裝30mm機砲夾槍，機發就可打下一架B-17，許多次重大的B-17損失均為此型機幹的。A-5及A-8是比較新的型式。附帶一提，這張照片是因一個白痴的德國佬雷錯旗幟降落在我方基地後照的。

艾：的確有趣。這兩種飛機均是我們常見的，有什麼特殊一點的嗎？

福：當然，我們擔心的不是這架，而是德軍發展的高速戰機。請看左圖：

米塞希密特Me-163，德軍新式武器，由兩具化學反應產生噴射氣流的火箭引擎所推動，有著驚人的推力及爬升能力。機上有20mm機砲武裝，它的攻擊方式十分特殊，先以其驚人的爬升力爬至3萬英尺以上，再俯衝滑翔盤旋攻擊我們的B-17，再落地，留空時間僅有八分鐘。也因它的高速，使得降落異常困難，許多德軍飛行員即死於降落Me-163的時候。

米塞希密特Me-262，第一架噴射戰鬥機，速度是我們現有飛機無法追上的，有四具30mm口徑機砲，更可配備炸彈，除了起降時外，幾乎全無缺點，今年度（1945）德軍成立了第一個Me-262中隊——第44戰隊，對我們構成很大的威脅。值得慶幸的是，由於希特勒一味要求製造長程噴射轟炸機，使得Me-262出現得較晚，因此目前，戰況可能會有變化。



Go-229

很抱歉，接下來的資料不足，僅能以想像圖給各位。哥塔Go-229型，類似滑翔翼的設計，加上新發展的噴射引擎，德軍計畫將其成為長程轟炸機。航程估計可達1180英里，加副油箱後更可達1970英里。德軍正在日夜發展

中，要嚴密注意才是。

艾：福斯特，依你看，這些特殊秘密武器，會影響我們的優勢嗎？

福：很可能！尤其是大量生產之後，危險性更高，所以請將軍加強一下這方面的轟炸。

艾：好的，我會注意。除了這些飛機外，它們有什麼不同的武裝呢？

福：我想這個問題，由詹姆斯來回答您，詹姆斯。

詹姆斯（以下簡稱詹）：謝謝你長官，讓我有發言的機會。德軍的空中武器隨飛機的發展亦有改良，最基本的德軍制式武器是MG-131機槍，如同我方的M2白朗寧機槍，但MG-131機槍的射速比M2慢。MGFF、MG151/2型均為20公厘的機砲，大多數的德軍飛機均可配備，是打擊我方B-17機群的利器。再者德軍甚至發展出30mm口徑的機砲MK-108及MK-109型，只要機發砲彈，就會把我們的B-17打得「翻肚」。

艾：真是可怕。

詹：不只這些，德軍發展出類似我方Bazooka火箭的R4M及Wfr Gr.21型空用火箭。我方的bazooka大多用在對地攻擊，而R4M及Wfr Gr.21卻是對空，使我們在士文福的轟炸行動中，損失慘重。另外有空對空的551磅延遲炸彈，在轟炸機群編隊上方投下，在相當高度時便自行爆炸，炸散我們的機群。最近Me-163配備了SG-500「飛拳」火箭，更是嚇人！

杜：什麼是「飛拳」火箭？

詹：SG-500是一種新式武器，特別為Me-163所設計，此火箭的發射方向為垂直的。當Me-163由高空滑至低空時，飛過我們機



的正下方時，發射此型火箭，

500就由下往上直衝、垂直攻擊，有如下勾拳一般，故稱為「A」火箭。

艾：這麼強的武器，史巴茲你們有信心嗎？

史巴茲（以下簡稱史）：說的，在天上的時候，一看到這黑點出現，我的神經便立即麻痺，手心冒汗，因為他們可以隨時從任何方位射擊外，而且火箭的發射距離比我們緊密。

艾：那你們怎麼應付來襲的飛機呢？

史：其實吧，我們轟炸時，B-17採戰鬥盒子（Combat box）編隊，由一架至六架組成盒子狀，中間為長機，機間以其本身與地機上的機槍或火網，防禦來襲的德機。一般德機在攻擊時，以迎面攻擊（head-on attack）及後方攻擊（rear attack）最常見，它們會先躲於略高於B-17機群的地點發射火箭，再逐步靠近，利用機槍或機炮來攻擊。此時我們的B-17防禦策略，全靠機上各槍砲手；在正面，駕駛員會根據槍砲手敵機在幾點鐘方向，守守得佳得看槍砲手的準確囉！

當然，隨行的「小朋友」——攔截戰機（P-47、P-51），也能白混，它們原先會在B-17編隊上方，一發現敵機，副油箱拋、機鼻一壓，便往德機衝，至「大朋友」B-17遭到攻擊。

艾：這樣的防禦方式，有效嗎？

史：很難說，要看飛行員的素質，我大隊中的人員能完成二十五次海外偵勘的，非得技術高超才行。當然，運氣也是很重要的。

杜：轟炸的準確度如何？

史：B-17以長機為首，由隊上最優秀的投彈手擔任，一旦長機投彈，其餘僚機亦跟進。轟炸使用諾爾登瞄準具，移動準星按下倒數鍵投下即可，命中率一般來說相當高，但苦長機要擊落時，精準度可要大打折扣了。

艾：上校，就你的經驗，有沒有什麼難以應付的事情？

史：我想最棘手的大概是對付德國的噴射機吧！來得快去得也快，轉眼間就不見了。機上的砲手一旦不注意，往往會遭到20mm或30mm機砲無情的掃射而陣亡。再者，德軍的射程外武器，如R4M、Wfr.Gr 21及飛雷火箭、降落傘炸彈都是防不勝防，要不是機上武器短缺，使用命中率不佳，我想倫敦的天空早被鐵十字旗所遮蔽了。

艾：依你的意見，我們不就要阻止其秘密武器的發展？

史：是的，我想。在德國尚未大量生產時將其阻止，應該是最安全的方法。

艾：好的，我想這也是大家的想法吧？

其餘人員：是的！

艾：我們今天的會議結論是——

- 1 繼續盟軍西歐上空的攻勢。
- 2 加強敵軍地面物資的轟炸，使德軍的補給產生問題。
- 3 秘密武器工廠的轟炸應要加重。

謝謝大家的與會，戰爭的勝利要靠各位的努力，有勞大家了！

# 隱秘

不知道此份會議記錄能給大

家多大的幫助？不過大夥一定可以想見當時的景況：德軍秘密武器的棘手及飛行員承受的龐大壓力。對他們來說，技術與運氣將是活下去的兩大關鍵。輕鬆坐在電腦前玩納粹飛行秘史的你是否感受得到呢？

底下是一些筆者認為遊戲中要注意的地方：

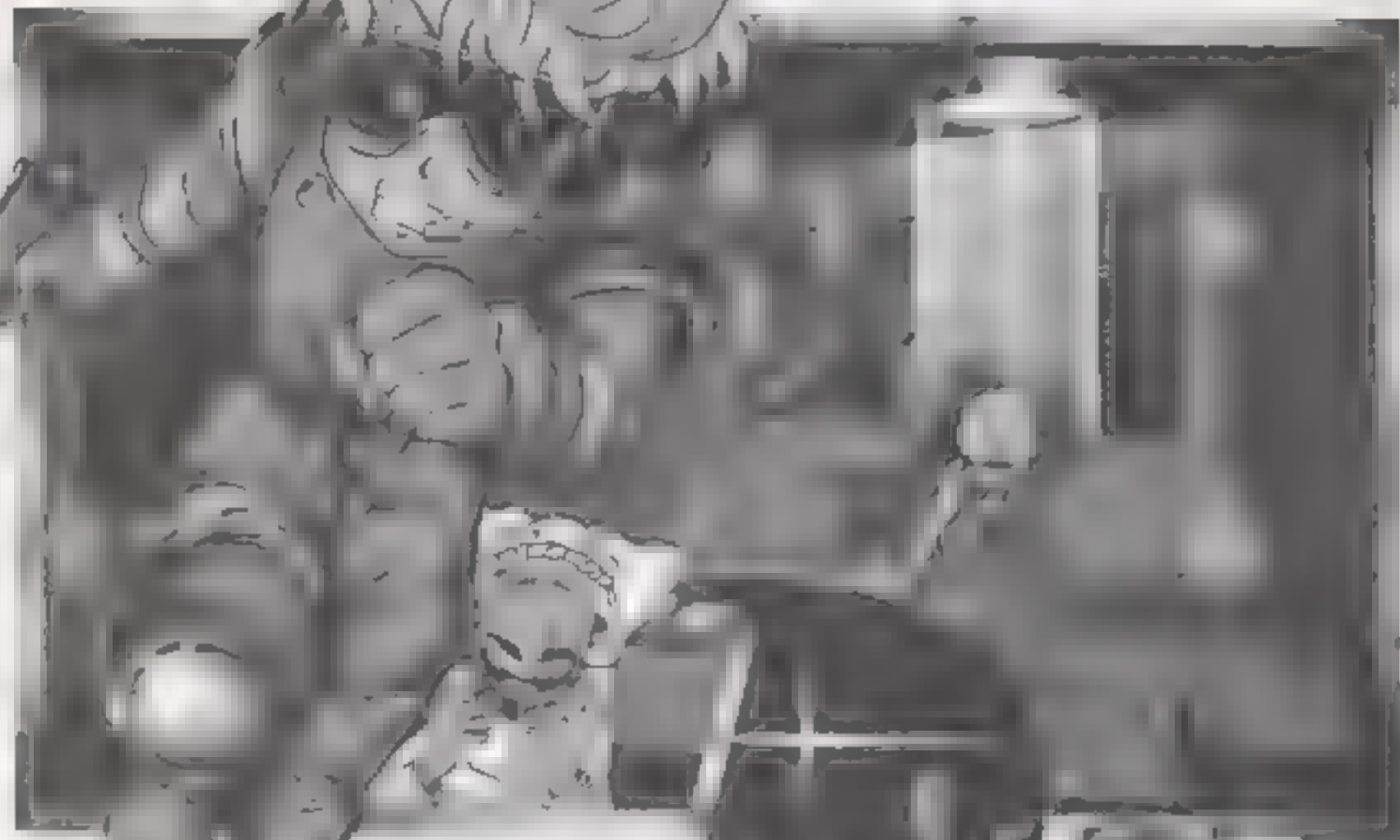
☆由於各電腦的速度不同，在較低速的電腦上玩納粹飛行秘史，畫面精細度不宜太高，以免在操作飛機轉彎時，按了幾下按鍵後飛機先是不動，再多按幾下卻讓飛機失速墜毀。

☆使用諾爾登轟炸瞄準具時，鍵盤上的NUMBER LOCK的燈必須是亮著的，便可利用上下方向鍵移動轟炸準星在目標上，再按下[Enter]鍵開始倒數計時，在讀秒至零的時候投彈。若燈不是亮的，上下的方向鍵將改變飛機的俯仰角，導致飛機的俯衝或失速。

☆B-17的轟炸方式：在駕駛艙中操作飛機，使其對準目標平飛。在確定飛機會通過敵目標正上空後，啟動自動駕駛（按[A]鍵），飛機便會按照你操作的方向直飛，此時便可進入投彈手位置（[D]鍵），利用諾爾登瞄準具，瞄準後投彈即可。

☆對筆者而言，飛B-17飛行似乎最困難，因為在投彈前得面對一波波的德軍飛機攻擊，常常打到砲手的彈藥用完了，敵機仍源源不斷的飛來。而Me-262噴射戰鬥機是筆者覺得十分好用的飛機，有R4M火箭及30公厘機砲，只要對準B-17做迎面攻擊或後方攻擊，在適當的距離武器一射，B-17就如同流星般拖著長長的黑煙往下墜。在扮演德軍海外偵勘時不妨用用看，不錯哦！





／邵昱霖

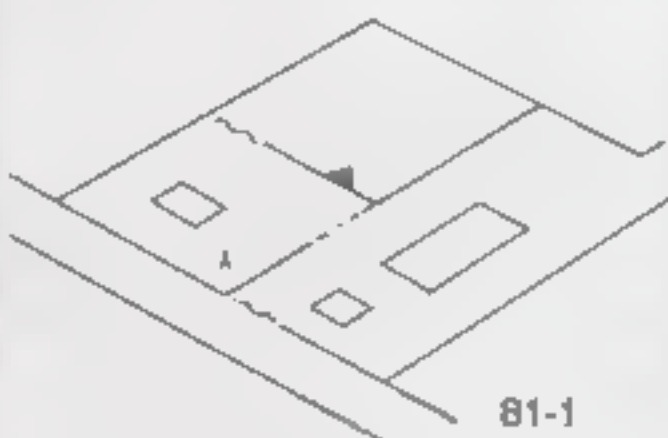
過關  
心得篇

## D/GENERATION

D 計畫是套相當好的遊戲，其遊戲方式和方法都有點像以前曾得全美最佳遊戲獎的波斯王子一樣，也屬於智育動作類。在畫面和完全支援魔帝音效卡的音效上更是沒話說。其小缺點是談話內容之英文程度太高，加上對英文頭痛的我只好動用了下個月的零用錢買了一台翻譯機，但竟然還有許多單子連翻譯機、字典都查不到，真是厲害！好了，不多說了，切入正題。以下便是每一層中較難過關的房間。

### 第 81 層

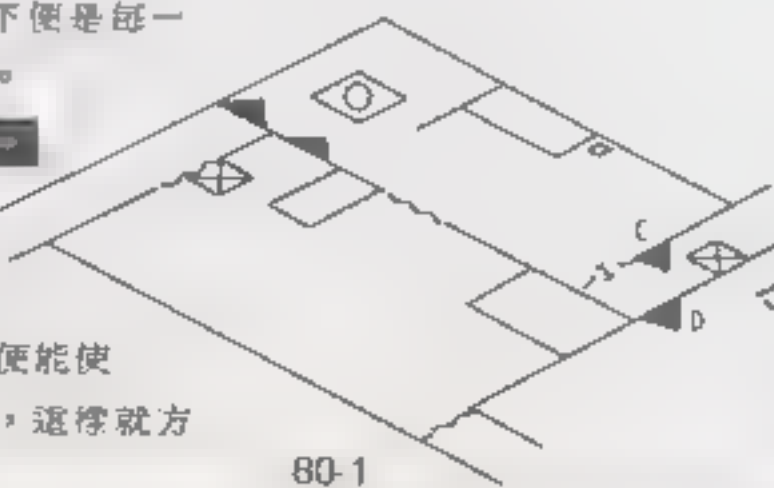
圖 81-1，在 A 房前有防護



81-1

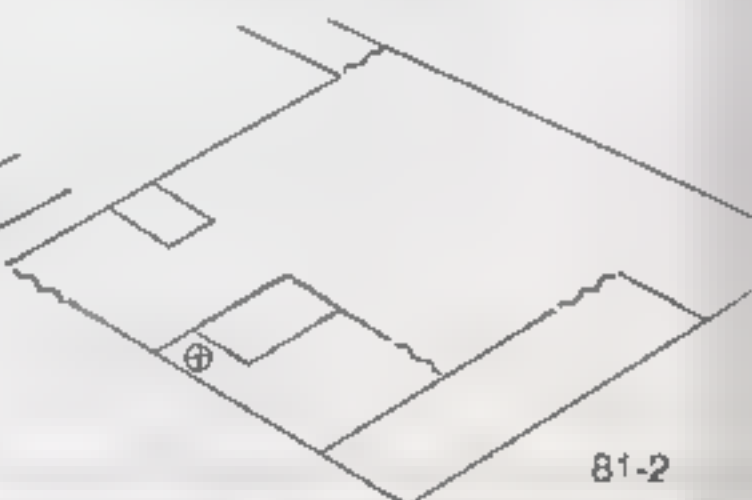
雷射，站在防護雷射的前面讓 A 代生化武器看見你，衝出來就解除防護雷射了。

圖 81-2，有一台電腦需要密碼才能通過，和房間內人員談話後，知道在最左邊的房間內有個人知道密碼，門的開關在人員後面有圓筒，破壞圓筒，站在筒子上的位置便能打開門，進入後和裡面的人談話，就會得知名字 Seth 密碼 Ostrich。



80-1

圖 80-1，你只要站在門上 X 點的地方，用雷射射向 D 便能使 C 一次控制三個門了，這樣就方便了許多。



81-2



## 第82層

圖82-1，拿到鎖匙並使偵測器1站起來，站在X的位置向正左方射擊後迅速跑到Y處便能離開。

圖82-2，有一樣東西是一般玩者所沒有注意到的，就是牆上一顆小又一暗一明的電流，只要用雷射破壞它便能安全過關。

## 第83層

這一層較沒有困難性，要注意的是到了傳送管房間內有一個人，它是C代生化武器變成的，引它出來，如果它沒有被防護雷射幹掉，就對著它按[T]轟了它，不要跑，因為它會一直追，而且會讓你死的很難看。

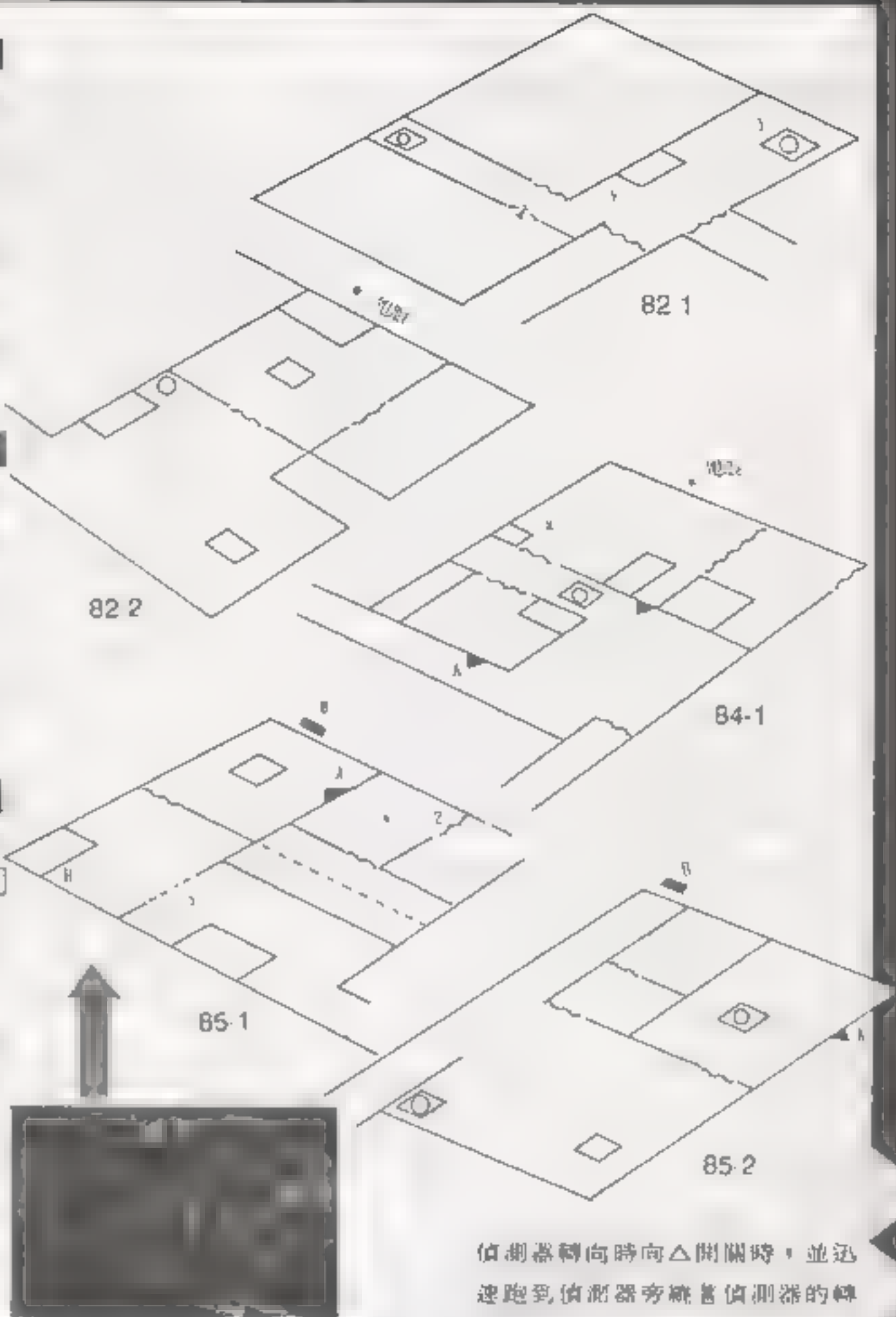
## 第84層

圖84，先設法使偵測器旁邊繞過去按A關掉偵測器後將[X]物品破壞並站在上面的暗間隔，打開右邊的門後向右上方射擊電眼，便可安全通過。

在另一個房間內有一台電腦需要密碼，而密碼可由左邊人員和往上面房間去另一個人口中得知，但他們不會告訴你密碼而是要你自己想，這對英文不好的玩家實在是難上加難，我經過近三個小時的時間終於得知密碼為F  
ume。

到了傳送管，先通過三個防

護雷射後，對著上面△開關，等



偵測器轉向時向△開關時，並迅速跑到偵測器旁繞著偵測器的轉動到傳送管。

## 第85層

圖85-1，先到A開關的房間X的位置，等到生化武器要去按[B]時射向A，並迅速跑到Y的位置，讓生化武器看見你便能救出人員，打開門2進入門2向右前進，發現地上有兩塊電力板連在一起，唯一的方法就是使用防護盾通過。

圖85-2先按下△A再去按B這樣才能救出人員。不然人員就會.....





## 第86層

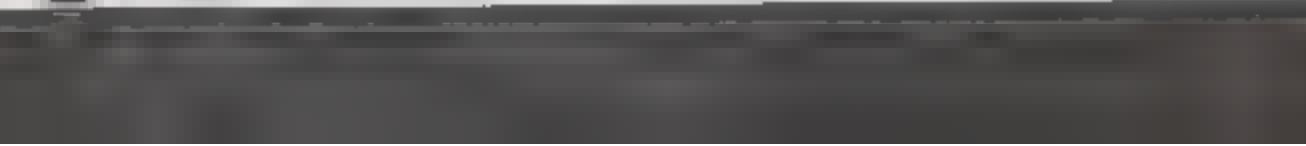
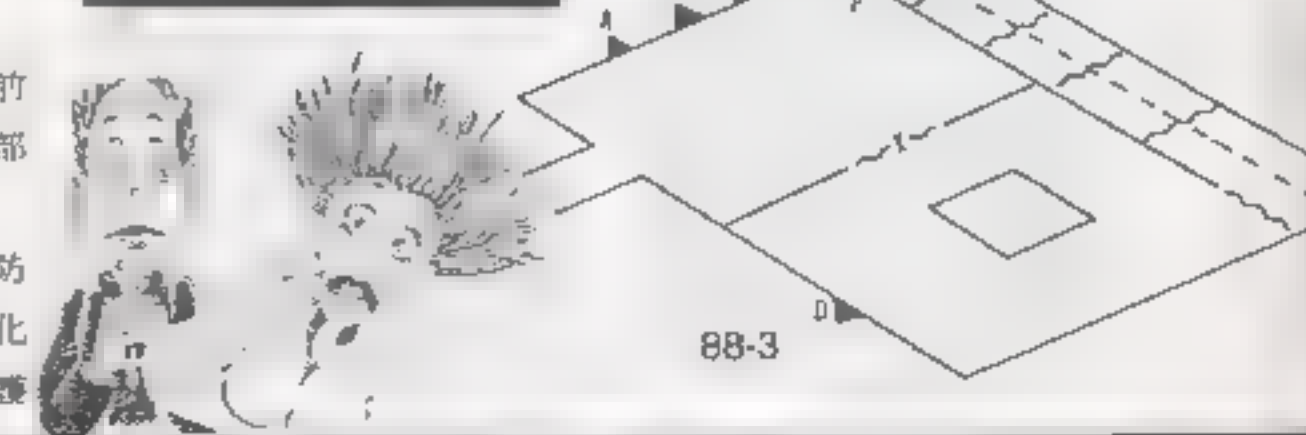
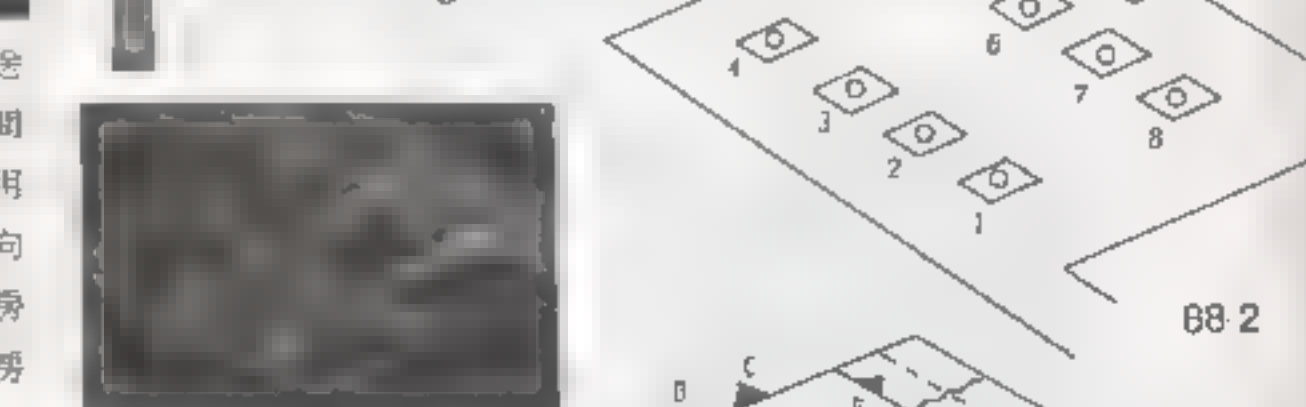
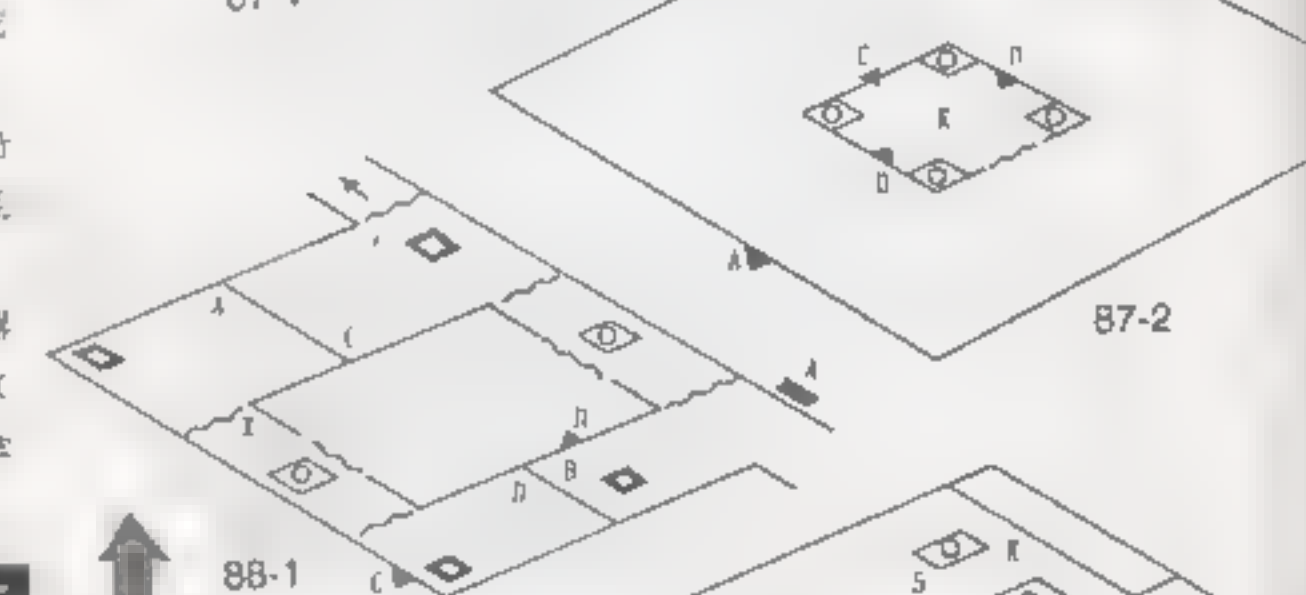
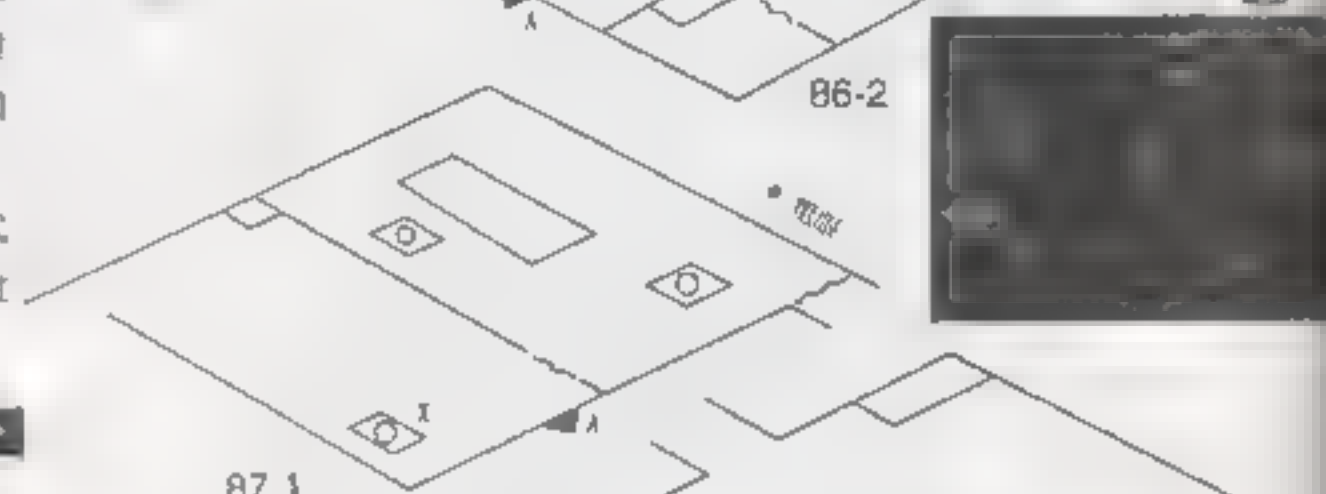
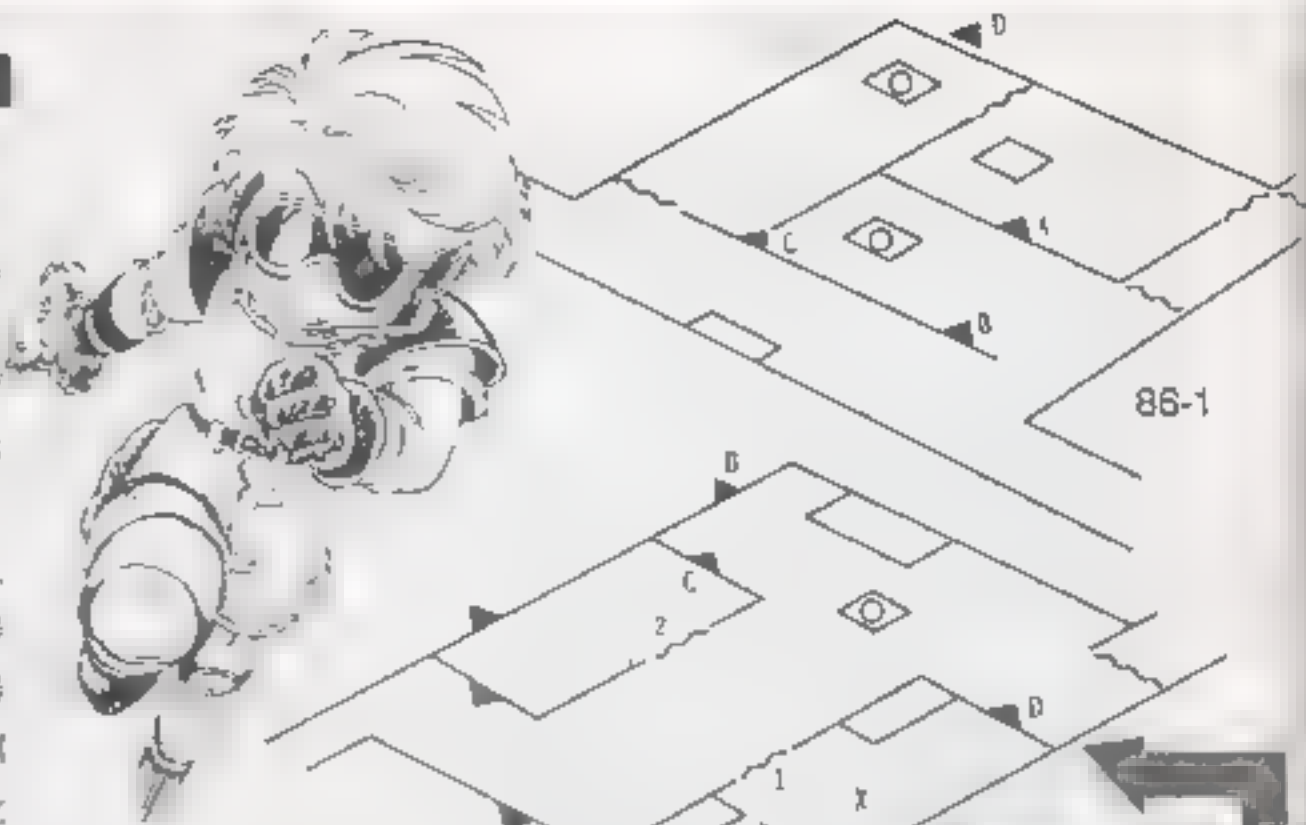
一開始就迅速離開不然

在這層中有許多C代生化武器變成的人或物，用手榴彈轟掉它們，不用太省。

圖86-1，進入就馬上射向B，不然人員就會一命嗚呼，然後按A→C→D便能救出人員。

圖86-2，在房間內有兩名人員，穿紅色衣服是C代生化武器，要特別小心。先按A等偵測器去後，再按B進入D的房內X的位置，並使門1關著。等生化武器使偵測器爆炸下去後，迅速射向D並利用雷射的反彈離開門1去消滅生化武器。

到了傳送管的房間，等A代生化武器在地雷上時再射擊，這樣就能破壞地雷了。



利用偵測器的轉動，繞著它來通過。

圖87-1，先按下A開關，沿牆邊走到X的位置射向電眼便能拿到鎖匙。

圖87-2先設法使4個偵測器都炸起來後按照順序A→B→C就能使4個偵測器都全毀了去拿到鎖匙。

圖88-1，先用A房間的傳送器到B房去，不要先到右邊房間去，因為沒有鎖匙去了也沒有用，所以先按A，再到X的位置向A房的傳送器射擊就能打開C房的門，再由D房的傳送器到C房。

圖88-2，按12345678順序前進，一邊射擊一邊前進，等全部消滅後再去拿鎖匙。

圖88-3，利用A B C E使防護雷射打開門，進入並消滅生化武器，站在門上X的位置等防護



雷射打開門 1 後射擊 B，防護雷射關起後再拿鎖匙。

圖88-4先按 A，站在 X 的位置面向輸送器，走入輸送器一直射擊並迅速地靠牆前進到 Y 處按 F，再從輸送器到上面房間按 F D。

圖88-5，在偵測器旁 X 的位置有一個打開門的暗開關，再利用偵測器的轉動拿到物品。

每一個房間有 5 個偵測器看子一發雷射，最安全簡單的方法是放一顆定時炸彈，要跑遠一點，不要連自己都炸了。

到了傳送管房間有四個偵測器看守，按 T 消滅最右邊兩個偵測器，靠著牆直線衝過便能到達輸送管。



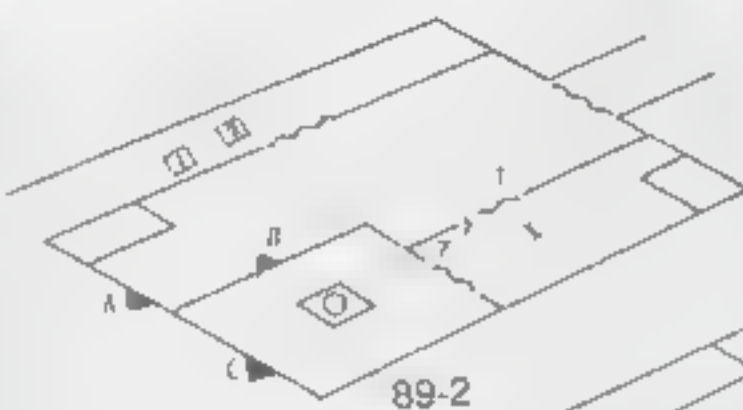
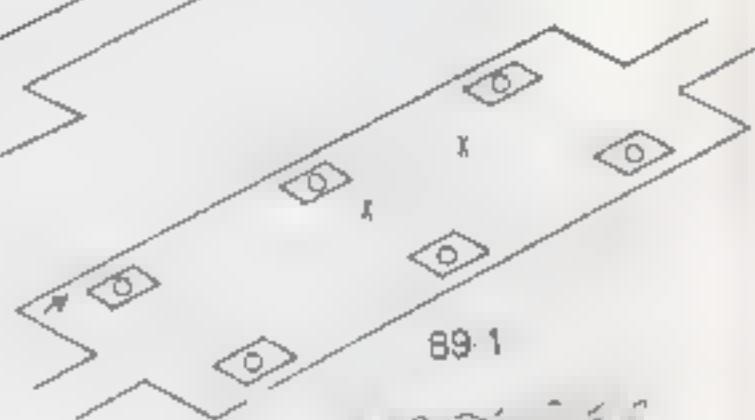
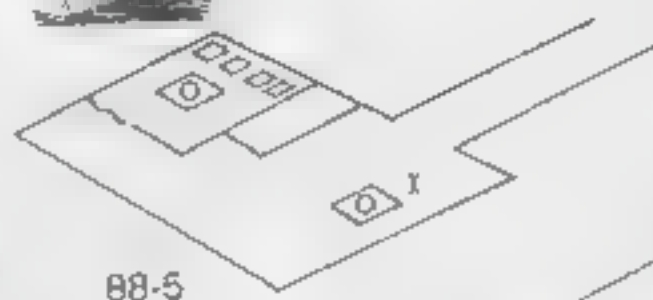
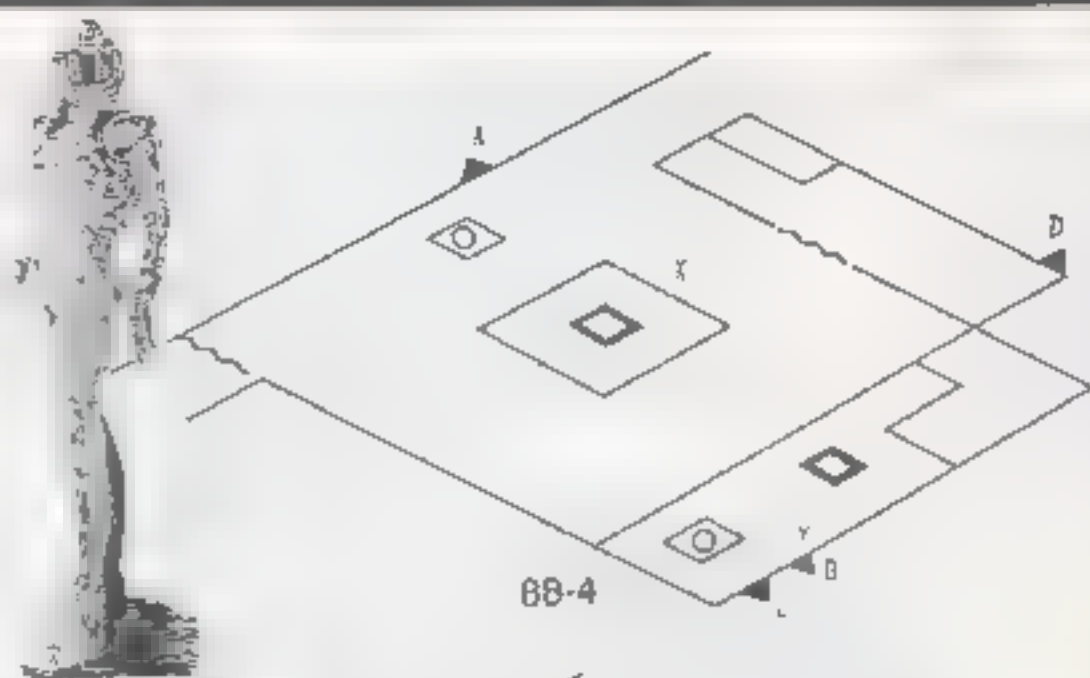
到了89層左邊有一個人靠近也，便來到了另一個世界。往右手缺口走，來到了成雙成對的眼睛從下面看著你，如果你有魔奇音效卡相信你一定全身會

下走便會發現有一條 Y 型的暗道，到達右邊，看見一個人被埋

底下，原來他就是 Derrida 博士和他談話中記下密碼 regeneration 往十字的右上角出去。往後的时间很緊迫，一定要記得 save。

圖89-1，從偵測器後面先直線通過後，先使三個偵測器被破壞，再走回沿著 X 的位置，就能拿到鎖匙。

圖89-2，是整個遊戲中最難的地方，起先通過地雷 1 後在地雷 1 與地雷 2 中按右鍵，用擠過去的樣子通過，小心地上的電力板，射擊 A 打開門 1，再站在門 1 的 Y 位置向正右方射擊，讓其反彈到 A，避過偵測器按 B，再小心避開偵測器到 Z 的位置，等偵測器轉到 X 的位置向 C 射擊，只要你的位置控制得好，就不會



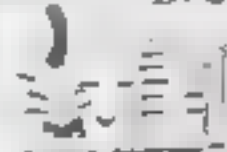
射到偵測器，射擊 C 後迅速離開房間往上面走道去。

通過防護雷射走道，繼續往右邊走，啊～看到一台電腦和一個生化武器，按 T 發現沒效果，原來它才是最厲害的 D 代生化武器，那還等什麼？快溜！回到防護雷射走道往下面小道到圖89-3，先到 A 的前面等著，等 D 代生化武器走到 X 的範圍按下 A，一會兒，轟！一聲血噴四處，趕快跑回原來有電腦的地方，去操作電腦時發現密碼已經鍵好了，大概是 D 代生化武器的見面禮吧！快穿上發射器就可以重出大德了。

#### 注意事項：

1. 要記得 save，如果這關死了太多次，就可以重新開關。
2. 多利用雷射的反射，物品多加以利用，整個遊戲要用到特殊物品的時候不多，所以不要太過節省。
3. 房間的東西都可以破壞，眼睛睜大一些，因為隨時都可以有新的發現。

D. Generation





# 鐵血傭兵



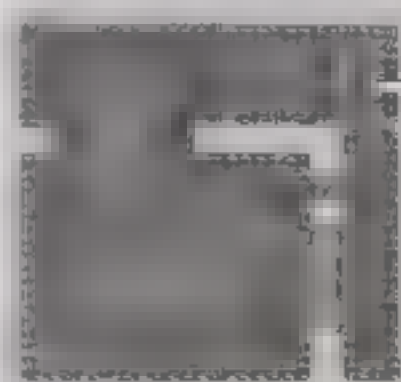
## 完全攻略(2) / Lucif

執行任務之前，我們先去 T  
在 ikorr (1531, 0468) 打探  
消息。



一名軍火商人告訴我們在 Ti-  
korr的俱樂部裏可以拿到威力強  
大的武器，同時我們也在此得到  
了DSRE的座標；接著我們前往 ( 1472, 530 ) 的俱樂部，告訴酒  
保密碼後，我們進入了樓上的密  
室，一番戰鬥後，我們得到了令  
人大失所望的武器，同時這裏有  
一個Baractor。（遊戲中最好用  
的隊員）如果我們有 Grav blo

Upstairs Club



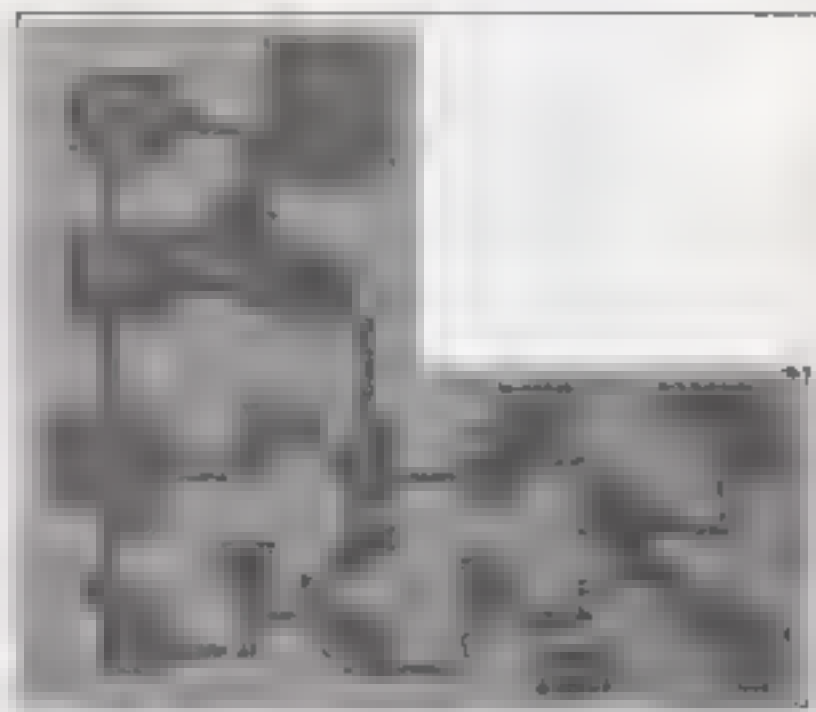
Secret



ker的話，他就願意加入我們，我們決定下一次有機會就會再來要他加入我們。

我們決定先去 Varon (0570, 0286) 的 Dispossessionalist Temple。由牆上的訊息又知道得云 (1726, 0634) 的 Church，

一陣血戰後，得知應前往 (0670, 0629) 的 Leader HQ，我們大



My Hall

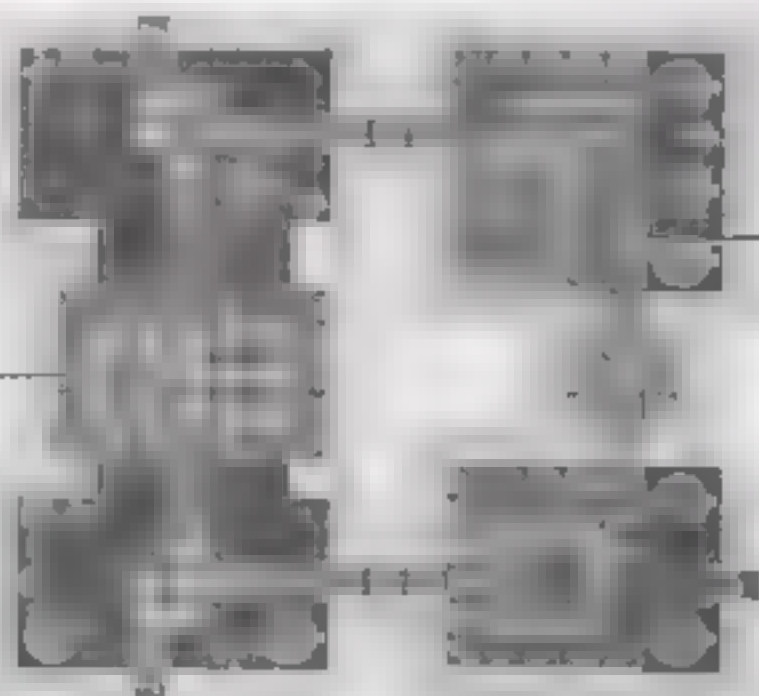


Lanta 總部

費手腳後，竟然毫無收穫，我們把屋主宰了才得到一點有價值的物品。

接著我們前往 Ciberan (0588, 0387)，用 Janai 身上的通行卡，我們見到了 Ciberan 水資源的控制者 Max Sebastian，他告訴我們任務是擊退所有的 Ariel 入侵者，並且殺死 Camede Rodgeon 將軍及 Damien Altron—Ariel 的統治者。

Max Sebastian



Security Room

Meridian 城

接著我們前往 Ciberan (0610, 0608) 的 Ciberan Research Center，由於 Ariel 在他們的降

落地點附近佈下了巨大的防護罩，我們必須降落在防護罩的邊緣才能很艱苦的靠近，在這處的戰

士要求我們前往 (0912, 0473)

Ciberan Quality Control Base，又得知應前往 Ciberan Main Processing Station



Ciberan 研究中心

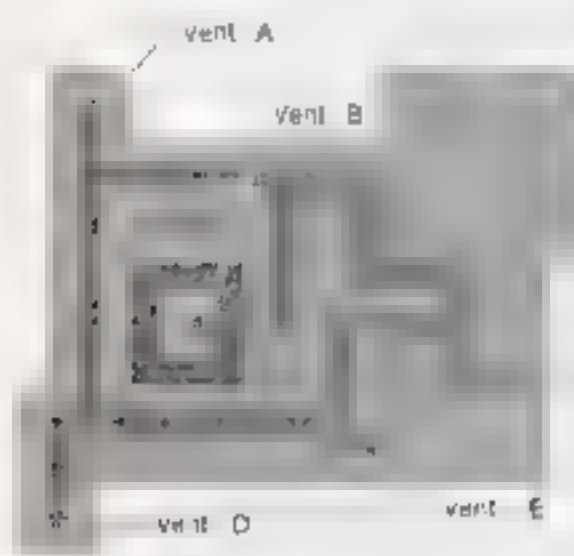
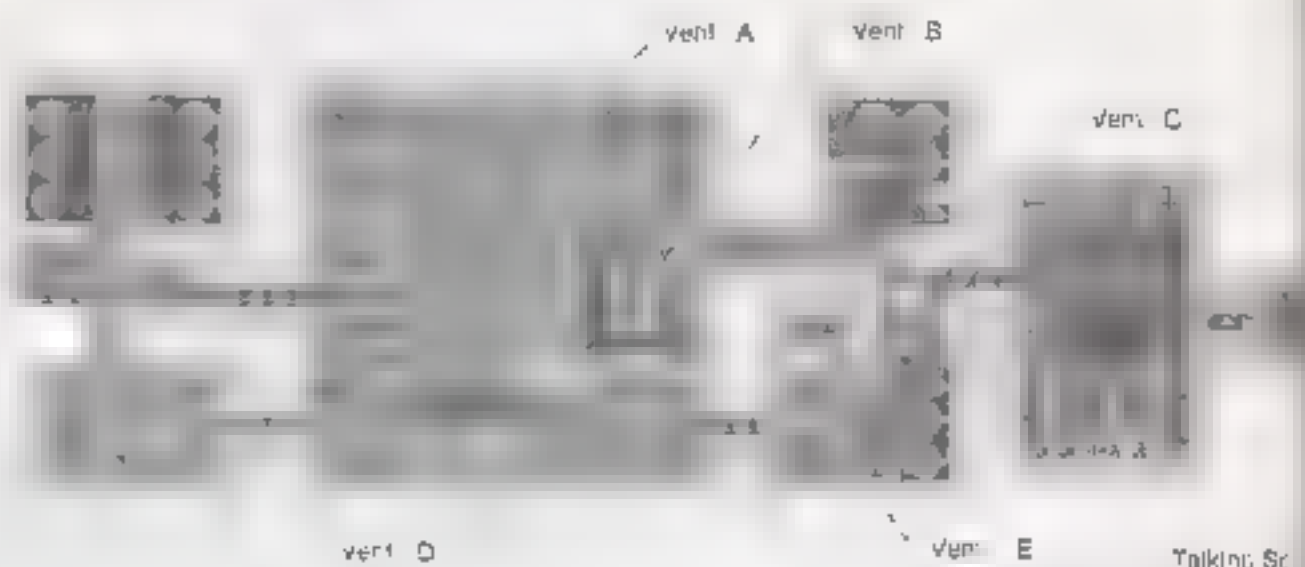


Ciberan 品質控制基地



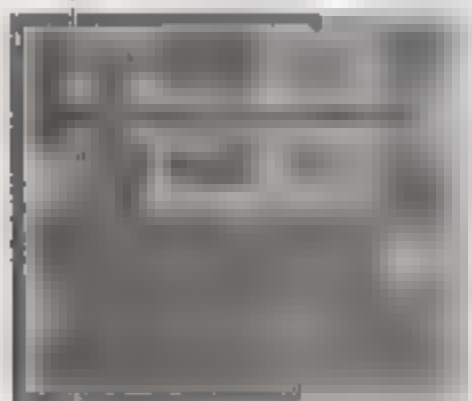


(0747 + 0348) , 在裏面我們找到一個自稱是 Rodgen將軍的人 , 得知基地所在後 , 我們殺了他 , 得到通行卡[74]。



Ciberan Main Processing Station

Ariel 在 Ciberan 上的基地二層



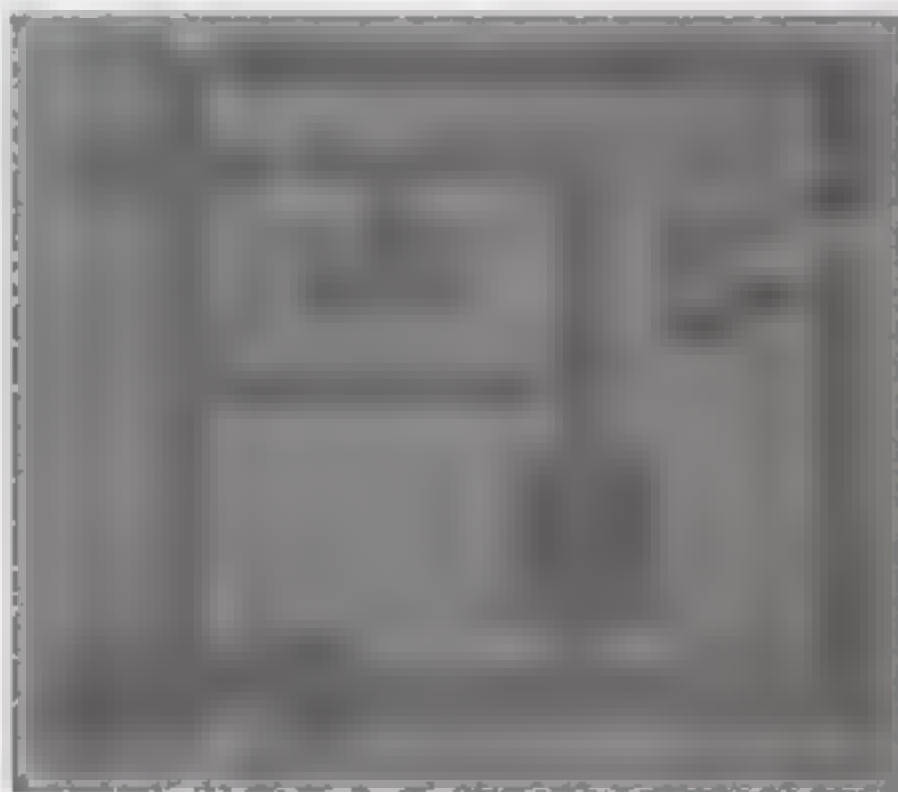
Go down

Go down

我們接著前往 (0907 + 0650) Ariel Invasion Base , 我們利用裏面的通道來到新基地 , 在我們到達時 , Ariel 率

Go up

vent C



Go up

Go up

Ciberan 上的 Ariel 基地的通風管

Go up

Go down

Go down

Go up

Go down

Go up

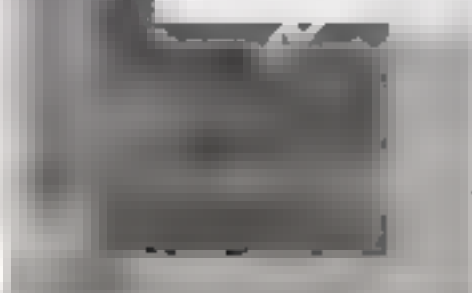
Go up  
(Mag Card 39 A)

Go up or down

General Rodgen

Go up

Ariel 在 Ciberan 上的基地一層



Go up

Ariel 在 Ciberan 上的基地二層



Go up

Go

Go

Go

Go



bridge 將軍的地點，殺，Rosen 將軍後，我們拿到了通行卡 1427。（自此以後，遊戲不一定與你的攻略同步，必須得到通訊後才行。）



Ariel 上 Spire 城的入口

Go up or down



休閒區

Go up



我們接著（Ariel 107，1488）的頂樓，使用通

行卡 174J 到達四樓，

一陣熱戰後，我們  
發現一名反抗軍在此

（我們遇見了）

，他告訴我們應該前

往（1571，0546）

的反抗軍基地，基地

中我們由領導人的口

中得知 Damien Altron

的基地所在地。我們立

刻前往（1411，0426）

的 Damien Altron 的

基地

Altron 基地

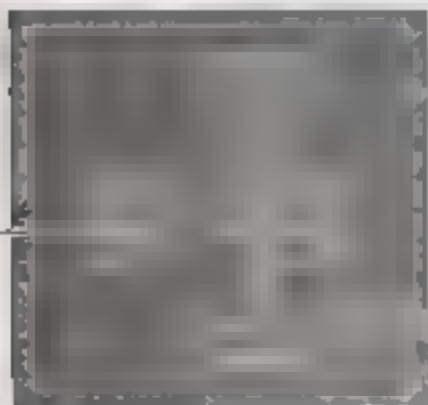


Janitor (rebel spy)



Ariel 反抗軍基地

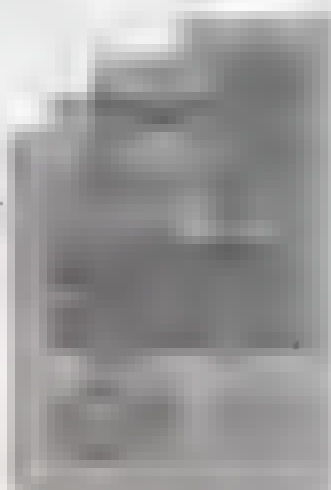
Go to Damien Altron's Call



Damien Altron  
根據地的入口

Front  
Entrance

Damien Altron



Damien Altron 的房間



Down front  
entrance

Down back  
entrance

Damien Altron 的根據地



• 我們拚死殺入Damen Altron的房間，沒想到他只是Radgen將軍的創造物，在無可奈何之下，只得由另一座電梯逃出。

回到太空後，我們自Kenda 1處得到Rouyn星系被入侵的消息，我們立即前往Rouyn (1524, 0608) 與負責人一番長談後，負責人認為DSRE可能與此事有關，

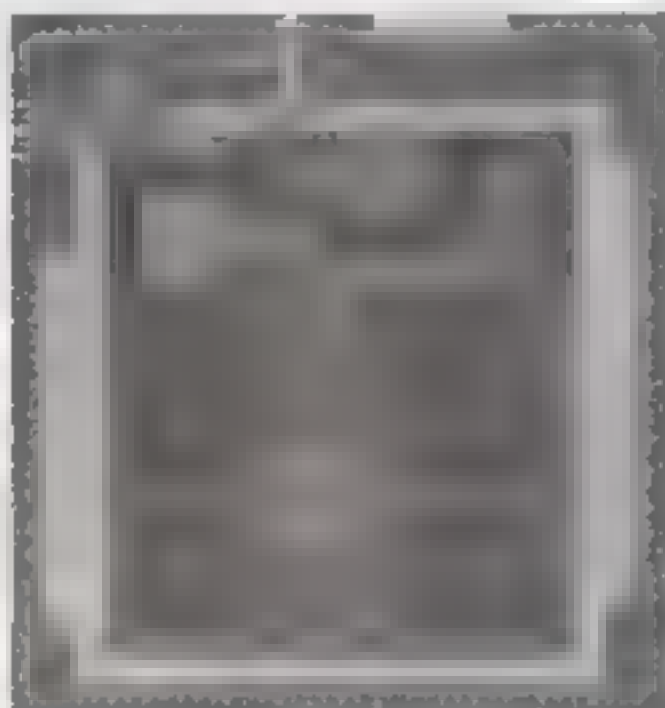
我們靠著這裏所獲得的通行卡



Rouyn 採礦站 3 號圓頂

845B進入此處的圖書館，得到一份DSRE的背景資料片。

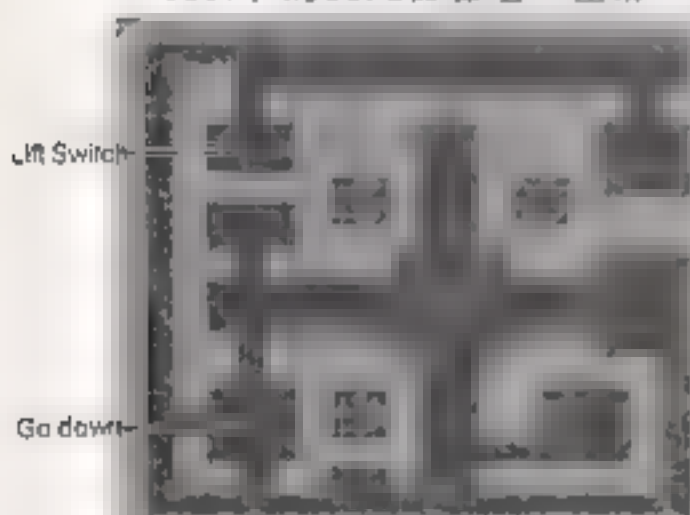
我們接著前往Tikorr (0657, 0357) 的DSRE實驗室，在第一



Rouyn 採礦站 4 號圓頂



Rouyn 採礦站 2 號圓頂



Tikorr DSRE 基地第一層

層我們殺光了那些Delta Corps之後，修好ALICE。我們把通往第二層的電梯啟動，下到第二層，在第三層ALICE啟動只有它才能開的電梯，我們一起下至第三層，但我們被擊昏並關了起來，幸好ALICE沒有與我們一起進來，我操縱著它把牢門打開，緊接著，我們詢問過負責人，但她堅持否認與此有關，我們只好離開。

我們又在電腦室裏發現一個Informant, waldro，我們把連接他的電線射斷後，他要求我們去造船廠救他的弟弟Dennar，我們



Tikorr DSRE 基地第二層

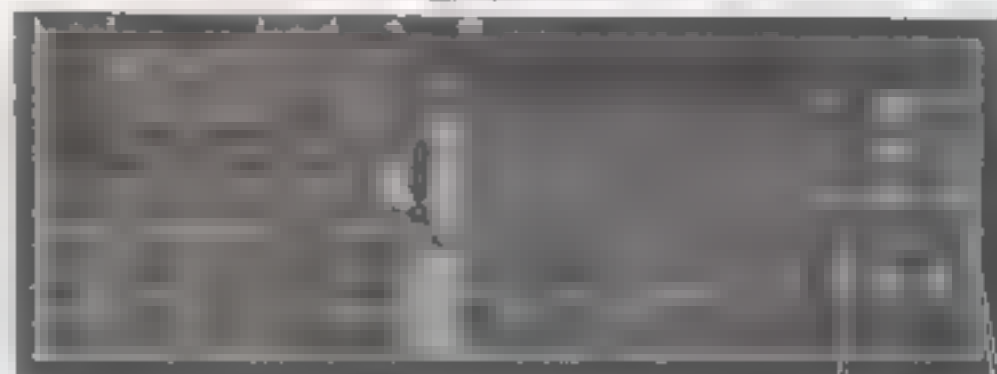
Chief DSRE Holding Cell Go up



Tikorr DSRE 基地第四層



Tikorr DSRE 基地第二層



Channar 造船廠

Dennar Control Room

立刻前往Tikorr (0326, 0547)。我們把Waldro也帶下船來，這裏到處都是致命的Darecter，陣激戰後，我們找到了Dennar，

Waldro，我們把囚禁Dennar的門打開，但Dennar卻又不承認和Waldro有關，真是一團亂，不過我們得到一把最強的武器——



hermocaster，總算不虛此行。

在太空中，我們又得知外星人的巡洋艦已經入侵了，而Rouyn星系的礦工也在它們的攻

擊下，遷至別處。我們立即至 Rouyn

(0947, 0306) 的礦工避難處，負責人再度要求我們試著回去他們原來的基地看看，在原來基地的圖書館中，我們找到了有關外星人巡洋艦可以登艦的資料，我們馬上前往太空嘴試，成功的登艦後，我們在最底層找到了兩片資料磁片，可惜語言不同，我們無法了解它的內容，這條線索又斷了。

在 Ariel 的酒吧中，我們意外的發現那個 Lanta 族的 Skreed 聲稱他可以讓所有的電腦陷入邏輯矛盾中，我們以激將法把他騙入隊伍，直接去 Damien Altron 基地，又是一番激戰後，我們再度出現在 Damien Altron 面前，Skreed 掀起狂風之雨，破壞了 Damien Altron 爲了實現他的計劃後與 Typhoon 外星人的合作，

因此他才學會了解外星人的文字，我們利用它把外星人的資料翻譯成我們的語言後，馬上前往 DSRE 在 Tikorr 的基地，負責人一看之下大驚連忙派我們前往 Mastassini (1186, 0173) 的姐妹

增加成功的機會，它們與 Damien Altron 聯盟，據估計，如果它們計劃成功，將會造成四個星系百分之90人口的死亡。而外星人主星已經進入紅巨星時期，很快會成爲一顆白矮星，而 Rouyn 星系的死星 Cascade 擁有足夠的質量成爲紅巨星四週的氣體雲的中心，點燃它們成爲一顆新恒星

，要達到這個目的，只需移動 Rouyn 星系中的小行星來改變動力平衡的狀態，使得 cascade 進入黑座星門，而另外一個方法則是 cascade 進入星門後向另一方向前進，直奔那顆紅巨星，使它急驟的崩潰，而收縮所放出的能量，足以將外星人的整個星系毀滅。

基地，當地的負責人交給我們二份資料磁片，我們細讀之下，才知道 Typhoon 入侵的行動始末。

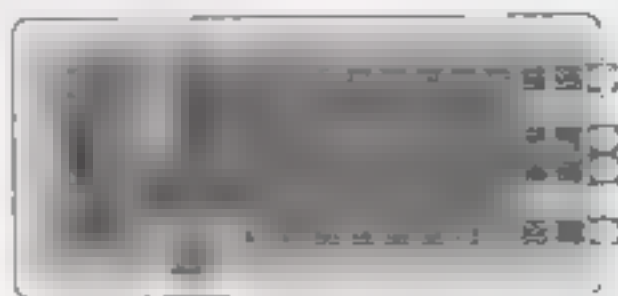
Typhoon 所居住太陽系的主星壽命已經接近終點，他們爲了尋找適合居住的地方，而爲了

好了！現在我們必須做個選擇，我選了前者，負責人叫我帶著資料匣前往 Bremar 族在 Rouyn 星系中的小行星所改造的太空船，進入那艘船後，我們把資料匣交給 Bremar 長老，但長老以他們在這裏的任務仍未完成爲由，拒絕了我們，我們同時以在這裏取得一份資料磁片 Q，才明白了

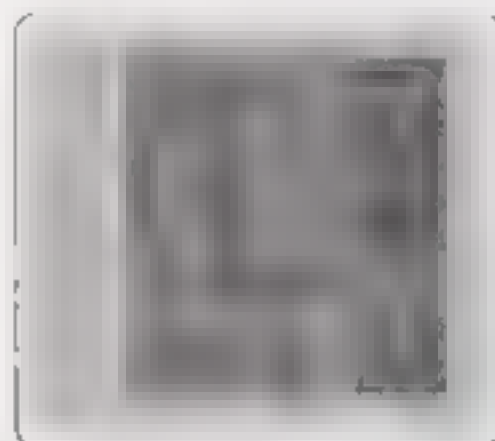


Foreman

Miner Refugee Camp

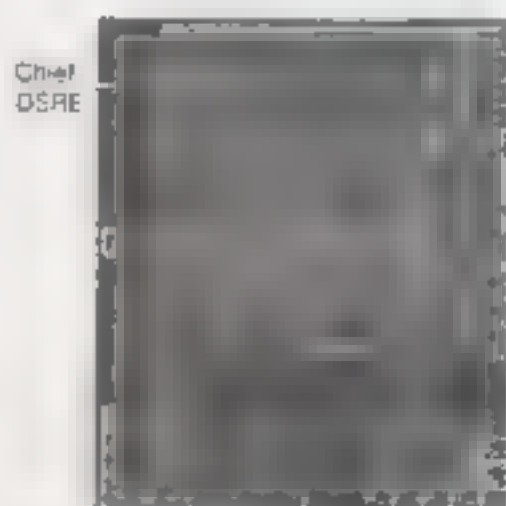


Typhon Ship Engine Room



Typhon Ship Crew Quarters

Mastassini DSRE Base



Chief DSRE

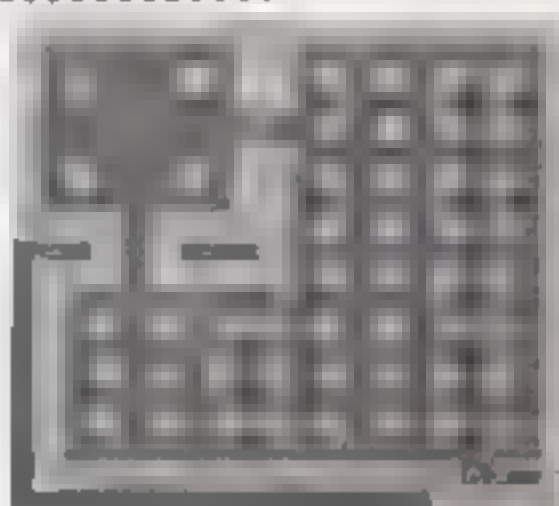
Data Caches

Go up



Viewer Docks

Typhon Ship Bridge



Go down



這件事的緣由。

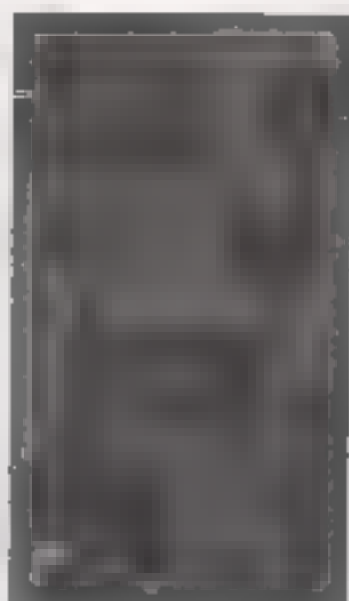
Bremar 族在很久以前

就迷失了回家的路，而預言中說有一天一個外星人能幫助他們找到原來的世界，直到他們

遇到人類後，他們馬上肯定了預言中的外星人，正是一名人類女性，她能夠唱出Bremar傳統歌聲的女人，這也是為什麼他們甘願身為人類到導航員的原因。



Bremar Songmaster



Bremar Astership

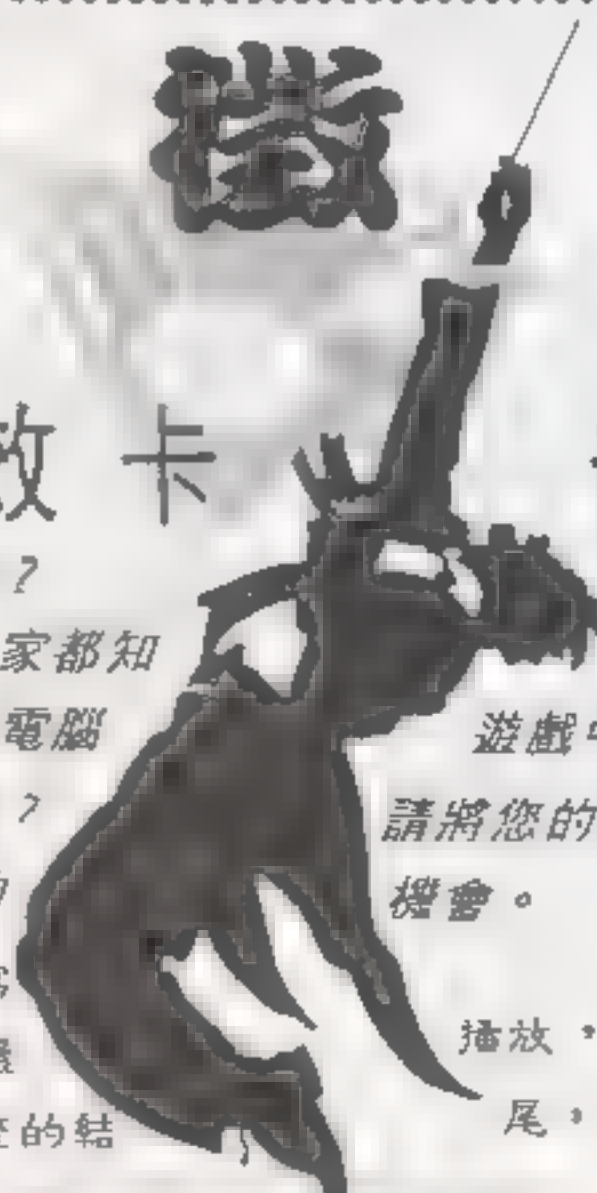
我靈機一動，全隊來到Ariel的(1305, 0488)找到那一位名叫Orai Volamar的過氣女歌手，一番談話後，她對Bremar有特殊的偏好，她加入我們的陣營，雖然我們對她的歌聲實在沒什麼信心，我們來不及聽她的錄音帶就向Bremar的太空船出發，沒想到她的歌聲竟然這麼驚人，可是Bremar竟然取得十分陶醉，我真不敢想像，我們找來的假貨竟然就是傳說中的人；Bremar們顯得十分高興，他們告訴我們，不久之後，通往Rouyn星系的星門就會關閉，而他們也將踏上回家的旅途。

我們以全速奔向通往Ariel的星系，在Ariel星系後，通往Rouyn星系的星門消失了，而四個星系現在也成為一片荒地，當我們飛到基地途中，Bremar的戰艦像往常一樣在我們開火，甚至沒注意到我們剛才才拯救了四個星系全部的人，不論世界有了多大的改變，有些事是永遠不會改變的



計 各位玩者是否覺得很奇怪，在Typhoon太空船上找到的Nerve Gas為什麼無用武之地呢？事實上，原來遊戲的安排是隊伍先登上外星人的巡洋艦後，才前往Rouyn礦工原來的基地，同時在基地的通風系統中，使用Nerve gas使Typhon們失去反擊的能力，任人宰割。但隊伍是在同一時間內進入該地的圖書館才得知巡洋艦是可以進入的，因此要求隊伍在知道這個消息前先進入巡洋艦是不合理的，所以筆者把使用Nerve gas的這一段做修改，因此Nerve gas在以上的攻略中沒有出現。

## 徵



## 魔奇音效卡

## 音樂作品

您會用魔奇音效卡作曲嗎？

您想將您的作品公佈讓大家都知

您想讓自己的名字出現在電腦

您想獲得優厚的作曲費嗎？

我們就會為您安排演出的

作品請以下列兩種方式編寫

短曲：30秒以上，須可循環

長曲：2分鐘以上，有完整的結

酬1500元。

道嗎？

遊戲中嗎？

請將您的作品（ROL檔）寄給我們，機會。

播放，每首曲子致酬800元。

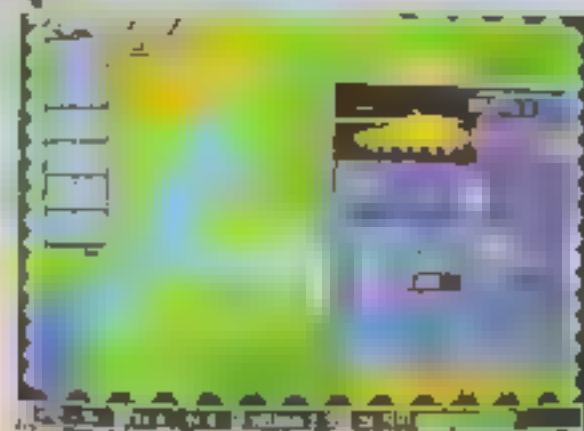
尾，不夾循環播放，每首曲子致

中研課收



# 世紀大戰全國總動員

## 現代國產軍事遊戲



戰術策略任你運籌帷幄！

來！加入這個戰場吧！



服務電話：

台北 (02) 766-1056

高雄 (07) 335-6466

## Murder Scene (續)

Marshall 的屍體被棄置在一條鐵路旁，據警方估計，遇害時間大約是凌晨二點，沒有人知道他為什麼會在這種時刻到這樣荒涼的地方來。前幾天我們會面時，我萬萬想不到他會有這樣的下場。

我到達現場時，警方已先一步抵達。值勤的警員告訴我發現



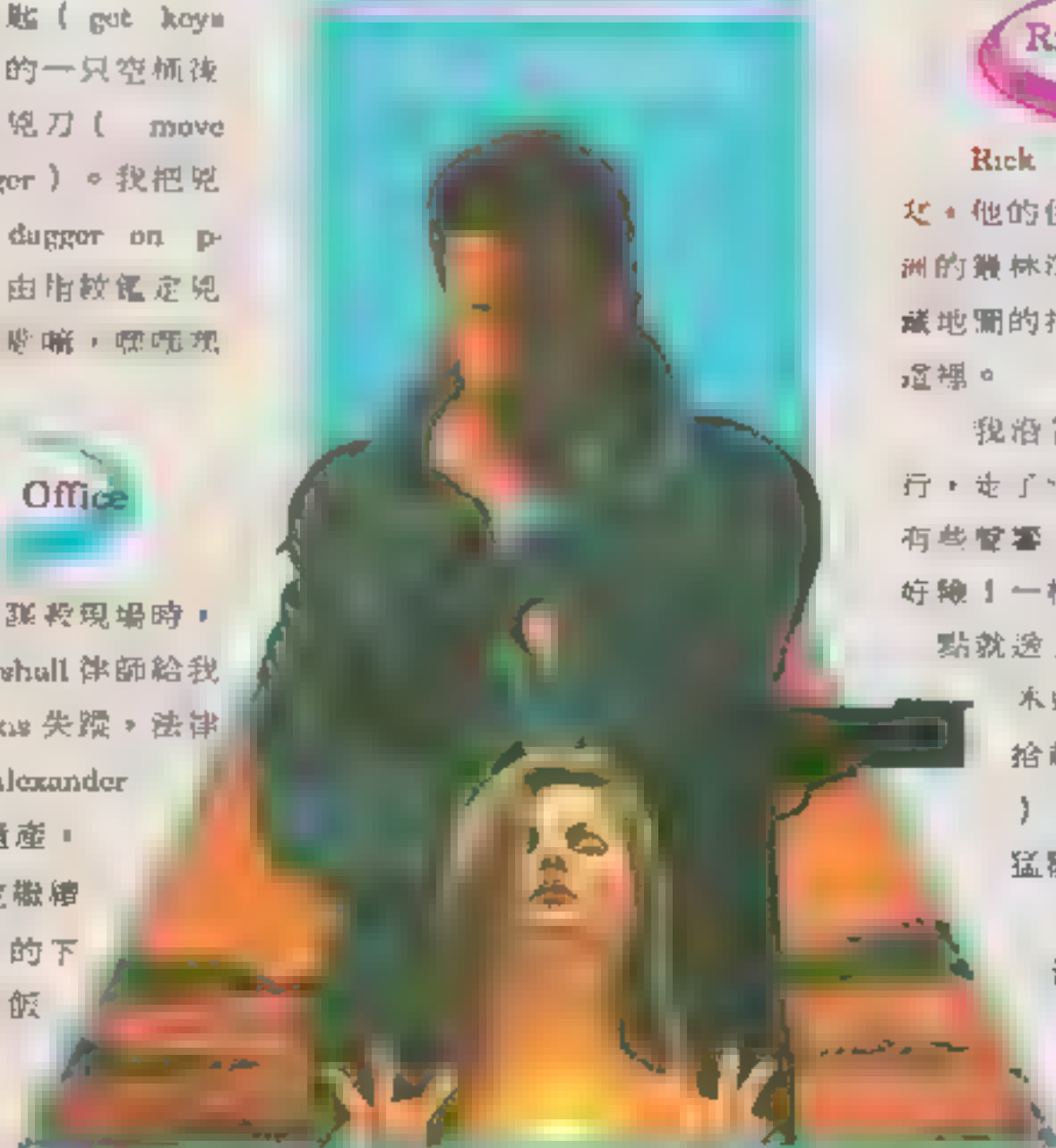
屍體時的情形 (talk to police)，Marshall 的死狀甚慘，連雙耳都被割去。當我四處查看時，在地上找到一串鑰匙 (get keys)，又在鐵道旁邊的一只空桶後發現了兇手藏匿的兇刀 (move bucket，get dagger)。我把兇刀交給警察 (use dagger on police)，他們可以由指紋鑑定兇手的身份。至於鑰匙嘛，嘿嘿現

## Marshall's Office

正當我要離開謀殺現場時，Slacy 又傳來 Marshall 律師給我的訊息：由於 Alexis 失蹤，法律上無法進行分配 Alexander Marshall 龐大的遺產，因此他的家人決定繼續雇用我尋訪 Alexis 的下落。唉！總算保住飯碗了。

我再度前往

## 夜路



Terraform 公司，希望 Rhon 能告訴我她老闆死前曾和誰聯絡，出乎意料之外，公司裡個人也沒有，連總裁辦公室的門都沒關上。

走進 Marshall 豪華的辦公室，我在左側的名畫背後發現一個保險箱，當然，Marshall 的保險箱決不是簡單的開鎖工具所能開任。我用 Marshall 屍體旁邊找的鑰匙一試，應聲而開 (move painting，use key on safe look safe)。保險箱中有一封是電力公司的經理 Ferris Cobb 的信，內容有關工人抱怨工資太低；另外有一張 25000 元的收據，這筆鉅款是以資助的名義付，一個叫 Lawrence Burkley 的，我使用 comlink 查到此人是世上著名的外科醫生。難道 Marshall 有不可告人的隱疾嗎？我覺得事情越來越複雜了。

## Rick Logan

Rick Logan 是 Alexis 的異父兄，他的住所極為隱密，在南美洲的叢林深處。我依照 Fedora 所藏地圖的指示，好不容易才找到這裡。

我沿著地圖上標示的小路前行，走了很多遠，忽然感覺腳有些聲響，我本能的向後一跳，好險！一根巨木從上方砸下，一

點就送了我的小命。（一看到木頭掉落，馬上後退）我拾起木頭防身 (get log)，說不定叢林裡有什麼猛獸。

繼續向前，不久到達流沙地帶，一不小心會陷入其中，所幸流沙上有一些踏腳石。我步步



些石頭較為穩定，終於有驚無險地穿過。（走到流沙邊，用指令在石頭間跳躍，有些石頭上即沉沒。）

再走一陣，忽然發現前方的地顏色有些奇怪，仔細觀察後我才發現地上是一個偽裝過的陷阱，陷阱裡滿插著尖刀。我把拾起的水壺架在竿上，搭成了個木桶從桶上走過（use lo on pit）。



一直到剛才，我都認為 Alex 很可能只是和男友私奔，但直到 Rick Logan 佈下的這許多陷阱，證明他絕對才是個單純電影演員，我開始為 Alexis 擔心起來。

終於走到了 Logan 所住的小屋，敲門卻沒有回應，於是我推門而入。屋內似乎沒人，門邊有把小鑰子，打開櫃門，一條毒蛇了出來，我立即拔出手槍把毒蛇夾（open cabinet，use gun on snake）。櫃內有一封信，寫著：「Logan，如果你要前往火星，我們今晚就有「機會」，到下面坐標可找地點……」

我忽然聞到一股腐敗的氣味，把更衣的屏風推開（走到最右 shield），赫然發現 Rick Logan 陳屍在浴缸內。他的脖子多了一小串鑰匙（get key）

用鑰匙打開屏風左邊の木箱

（use key on chest，look inside chest），裡面有一張字條，似乎 Rick Logan 擁有項珍貴的火星古物，正在求售，他所接觸的買主包括 Big Dick、Deacon Hawke、Lowell Percival 三人。Rick Logan 很可能就是為此身亡的。

門外陷阱邊有一塊突起的土堆，我在堆內拿了一把鏟子（在屏風附近牆邊，get shovel），把土堆挖開，土堆裡埋了一個小鐵盒，盒內都是一些沒用的雜物，其中有一張剪報，上面是一家火星診療院的廣告，負責人為 James Mansfield。

好了，現在一切線索都指向火星。雖然我並不喜歡這個紅色星球，也只好跑一趟啦……。

## 走私巢穴（Smuggler's Base）

我按照在 Rick Logan 住處找到的字條指示，在附近找到了一個走私巢穴，他們以一座瑪雅金字塔為據點（還是戰前古蹟），看起來規模可不小，不但擁有一艘太空梭，門口還有全副武裝的警衛巡邏。我拾起腳邊的石塊，施展一招「投石問路」，趁警衛不備，就輕而易舉地溜進金字塔了。（get stone，use stone on jug，趁警衛向右走時快



速走進大門，再進入金字塔）

金字塔內到處堆滿了貨物及軍火，都是要運往火星的。我才打量了一下，就聽到腳步聲傳來，於是趕緊躲到一個箱子後面（螢幕左下角），等到這個壞蛋走遠，我才走出來，在桌上找到一些食物和一只遙控器，使用遙控器對準面前的貨櫃，果然貨櫃的門應聲而開，然後我鑽進貨櫃，就等著搭乘一趟免費的太空梭了

（get food，get remote，use remote control on buttons，goto crate）

## 抵達火星

現在你一定可以了解當私家偵探的偉大：我靠著些許食物，在暗無天日的貨櫃裡待了幾個星期（1），終於來到火星。火星的景觀和地球差不多，甚至還有一間頗具規模的賭場。翻開筆記本，Alexander Marshall 的文件說明他曾經付了筆鉅款給 Lawrence Berkeley 醫師。Comlink 的資料顯示 Berkeley 是個頗負盛名的整型醫生，我決定由此開始探查。

## 整型醫師 -- Doc. Lawrence Berkeley

秘書小姐把我帶進 Berkeley 醫師的豪華辦公室，請我稍待一會兒。辦公室裡陳列了一座美女雕像，身材很美，但是雕像的頭卻是個收銀機，或許這就是整型醫生心目中的維納斯吧？書桌後面的架上有幾樣稀奇古怪的儀器：包括能拉長脖子及四肢的工具，還有一個盒子裡裝了些快速易容的面膜（人皮面具？），這

個東西很有用，於是就順手牽羊啦。( open box , get box )

我剛剛把盒子塞進口袋，就看到 Berkeley 醫師走進房間。聽到我詢問他和 Alexander Marshall 之間的瓜葛，這位醫師倒是蠻坦率的：「本來我是不應該洩漏顧客的秘密，但是 Marshall 先生已死，說出來大概也沒有關係了。你知道，我本身專攻整型外科，自從不小心受到輻射污染後，變得面目全非，生意也大受影響。」我仔細看了看，看不出 Berkeley 有什麼異樣，他的整型手術真不是蓋的。

「直到有一天，Marshall 先生來找我，希望我把他的面貌徹底改造。我雖然懷疑他是什麼罪犯，但也找不出具體證據，再加上他所付的酬勞簡直令人無法抗拒，於是我決定幫他改頭換面。目前我定居在火星，專門替不幸受輻射污染的人整容。」

正當我苦苦思索 Marshall 爲了什麼理由要改頭換面，手腕上的 Comlink 又傳來一些訊息：偵辦 Marshall 謀殺案的警官已經從屍體上的指紋找出兇手名叫 Nathan Bloodworth，目前下落不明。

## 電力公司 ( Power Plant )

接下來我前往 Marshall 在火星上的獨佔事業：一家電力公司。走進總工程師 Ferris Collett 的辦公室，他正聚精會神地盯著一排螢幕，絲毫沒有察覺我的到來。我注意到掛在門邊的黃發衣口袋裡插了一張磁卡，不動聲色地放進自己的口袋，然後向他搭訕 ( move button 左邊的門， goto

door，進入辦公室後， get card key，talk to man )

「你一定是爲了 Marshall 先生的女兒來的，爲了這個小妞，我們整個工廠找得人仰馬翻，還是沒有消息。Marshall 從不把員工當人看，我們也不想爲他女兒費太多力氣。」我不經意地提到多年前火星殖民地發生的慘案，這位不苟言笑的工程師立刻說：

「你是指二十五年前，由 Collier Stanton 所帶領的科學探索隊幹下的好事？據說有幾個隊員爲了貪圖早期殖民所擁有的一項古物，對殖民地展開大屠殺，事發後兇手逃逸無蹤……」

離開了辦公室 ( 必須先 move switch 打開門 )，我用偷來的磁卡打開工廠入口右邊寫著「閒人免進」的門，進入工廠內部 ( use door card key on machine，goto door )。奇怪的是，裡面居然一個工人也沒有，只有一個超級磁鐵不斷地把有磁性的礦物吸上輸送帶。房間右側有一扇只能由裡開的門，似乎可通往工廠上方。我靈機一動，拾起地上的扳手，走到磁鐵下方，隨著扳手的鐵磁性，讓磁鐵把我吸上去，然後翻兩個筋斗，安全降落在上方的走道上，夠帥吧！ ( 撬開地上洞口， get monkey wrench，走到洞後方邊緣， use monkey wrench on magnet )



沿著走道向右，我發現一個六角扳手和一個氣墊滑板，當心毫不客氣地據爲己有，然後在還沒被抓到以前，迅速離開了這家工廠。( look crate，open door，goto door )

## 有氧舞蹈中心 ( Aerobic Academy )

我按照 Rick Logan 所埋下的線索的剪報，找到這家專門教授有氧舞蹈的健身院。一進門，就聽到「One more，Two more」的吶喊，我向櫃台小姐詢問主持這家健身院的 June Munafic，沒想到她理也不理，我只好去問正在教舞的教師，剛好正是 June。( talk to instructor )

我向 June 打聽 Alexis 的下落，她回答：「Alexis？她不可能到火星來玩吧？要是她來，怎麼會通知我這麼好的朋友？」June 的眼睛有意迴避我，一看就知道在撒謊，我只好不悅地結束談話。

噢？那個兒巴巴的櫃台小姐走開了。我悄悄地翻了翻寄物處的皮包，其中有一個正是 June 的，我抄下了皮包裡信用卡的地址，然後到她家裡去「闖空門」 ( get purse ) 看來 June 教有氧舞蹈還賺錢的，她的公寓比我前辦公室舒服多了，還有全套視聽設備。我打開電視，螢幕上有一個金髮美女不斷重複著：「快加入我們的神殿，我們的地址是……」雖然我對神殿沒興趣，但金髮美女卻很有趣，於是立刻把神殿的地址記錄下來。( move control box，look screen )

經過一番搜索後，我在椅



收到 Alexis 寫給 Jane 的信，上面寫著：「由於目前的處境不太安全，我決定搬到我弟弟 Brad 那里去」（move pillow，look up，get letter）。Jane 果然對我撒謊，這下她可不能再抵賴了。

再度回到健身院，看到我找有鐵證，Jane 只好無奈地承認。Alexis 確有連絡：「Alexis 確有被綁架，她和父親大吵一頓，偷了一件她父親視如性命的古物出走。她本來和男友 Rick Logan 約好在火星碰面，要帶這件古物歸還給被屠殺火星殖民的。但是 Rick 並沒有依約前來，反而把古物賣給賣古物的人，Alexis 發覺自己被利用，又沮喪又氣憤，在我這兒待一段時間。」

「最近有不少人向我打探 Alexis 的消息。Alexis 認為這裡不安全，於是投奔同父異母的弟弟 Bradley Ericson，他從小因為被污染而嚴重畸形，他的父親為恥，就把他送給別人扶養，地址是 Bradley 的地址。」

我把各處搜集到的資料整理一番，真相已呼之欲出：Alexander Marshall 顯然就是當年以殘暴手法奪取火星殖民所有古物「神石」（oracle stone）的人，而神石後，Marshall 就改頭換新的面孔和身份重返地球，死亡傾可能是當年倖存者的變。現在剩下的問題是：這顆「神石」現在到底落入誰的手中？究竟有什麼珍貴之處？而更重要的是：我們的女主角 Alexis 在哪裡去了？

Bradley Ericson

Bradley 是 Alexander Marshall 的畸形兒子，看到他殘破的面孔，不禁讓我同情他的遭遇。幸好 Bradley 的心理還算正常，只是他認為自己應有權繼承一部份父親的產業。

Alexis 並沒有來找 Bradley，他很為她的安全憂慮。照理說 Alexander Marshall 已死，神石也不在 Alexis 手中，Alexis 應該沒有什麼危險才是。

聯想到在火星上開設賭場的 Big Dick 時，Bradley 掏出一副眼鏡給我：「曾經有人告訴我，Big Dick 的保險箱裡有非常重要的文件，這副眼鏡可以幫我通過保險箱前的重重機關。我可犯不著去冒險，或許你會用得到吧？」

## Lowell Percival

根據線索，Rick Logan 死前曾和 Lowell Percival 和 Big Dick、Denson Hawk 聯絡。神石極有可能在他們之一的手中，我決定去找 Lowell 談談。

「想從我這裡打聽消息？免談！」Lowell Percival 給我吃了閉門羹。「不過我有些把柄落在 Big Dick 手裡，如果你能幫我拿回一些東西，我可能會提供你想知道的消息。」反正我本來也要找 Big Dick，就同意了這筆交易。



## 紙醉金迷（Casino）

每個提到 Big Dick 賭場的人，都告訴我：這裡不僅是個辦金窟，也是罪惡的淵藪。但是我不知道密語，不得其門而入。

我轉進賭場旁邊的巷子（go to alley），果然找到賭場的後門，只可惜門也是鎖著的。窄巷裡堆滿了垃圾，在垃圾中大翻一場，找到一把破手電筒（move rag，got flashlight）。移開門邊的木板，我發現牆上寫著一行字：Bombshole，說不定這就是進賭場的密語（move board，look writing）。

我回到賭場入口，對看門的說出 'Bombshole'，果然順利進入。這家賭場的設備不輸拉斯維加斯，吃角子老虎、輪盤賭、梭哈，應有盡有。我在入口的地上找到一張貴賓卡（get card），上面有 Big Dick 的照片，那付尊容實在令人難以恭維。入口旁有一間洗手間，推門進去，有人把一張藍圖遺失在廁所中。奇怪，我總是能在洗手間找到這些東西。（open restroom，goto restroom，got blue print）

我決定開門見山去找 Big Dick，一推開辦公室的門（打開賭場最右邊的門），我就後悔了，Big Dick 的手下正等著我自投羅網。Big Dick 說：「你最好乖乖地把神石交出來，否則，」雙拳難敵四手，我只好施緩兵之計：「神石在 Marshall 女兒手中，我也不知道她的下落。」沒想到 Big Dick 不相信，我只好說：「好吧！你讓我考慮一下。」（談話選 1，1，2）

「我給你十分鐘考慮，你最好想清楚。」Big Dick 顯然不怕

我逃跑，帶著他的嘔嘔離開辦公室。嗶嗶，鼎鼎大名的 Tex 哪裡是這麼容易對付的。我只花了半分鐘就找到一道密門，並順手把桌上的磁卡帶走。（get card，move 畫像上方的light，goto hidden passage）

密門後是一條長長的走廊，透過 Bradley 送我的眼鏡，可以看到走廊上交錯著雷射光，地上有高壓氣嚨噴出。我攜帶的氣墊滑板剛好派上用場（use hoverboard），靠著高強的滑板技術，步步驚魂地穿過這片險地。（穿越之前先存進度，在雷射光間穿梭要很小心，注意雷射的落點，左右移動到適當的位置再前進，

↓ 首當其衝一個保險箱，我把 Big Dick 桌上的磁卡插入保險箱左側的機器，機器發出合成語音：「請站在掃描機前接受識別。」我靈機一動，拿出 Dr. Berkeley 的易容工具，照著黃賓卡上的相片做了一個 Big Dick 的人皮面具，套在頭上，果然騙過了掃描機，把保險箱打開（use safecard key on slot，use first aid kit on scanner）。

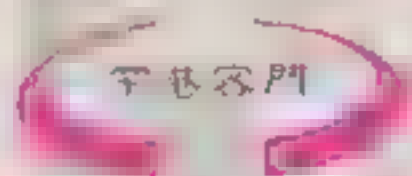
保險箱裡可真是琳瑯滿目，我找到了 Lowell 所夢的「把柄」和一大筆錢，還有一份多年前的備忘錄，是一個叫 Thomas Dunderfield 的考古學家寫給 Collier Stanton 的，內容是說火星殖民地有一項非常具有研究價值的古物，建議探索隊向當地人民借來研究。（look memorandum，get marker，get cash，get memorandum）

看看 10 分鐘已過了一半，我趕緊使用氣墊滑板回到 Big Dick 的辦公室，打開通風口，從空調

輸送管「氣遁」了。由於擁有手電筒和輸送管的藍圖，我很快就沿管子爬到洗手間的通風口，然後溜之大吉。（open duct work



，在輸送管中注意藍圖及行進方向，起點在右上方塊的右側，終點則在左下的方塊）

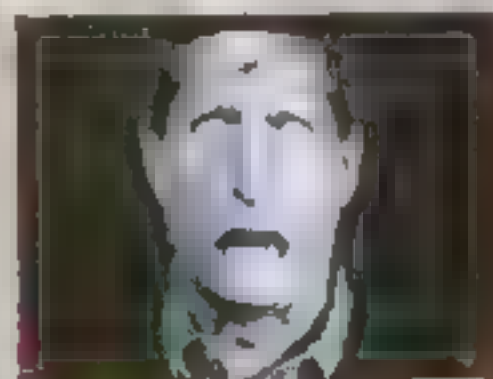


我把文件帶給 Lowell，他橫不住興奮地說：「好極了，我不是不守信諾的人，你需要什麼幫助？」我問起 Alexis 的下落，他說：「我不知道。但是我知道 Big Dick 賭場的保健 Rocky Bulwinkle 和地下組織有來往，你等他下班時跟在後面，說不定可以從那裡得到消息。」

回到賭場門口，我等了半天，果然看到一個大個子走出來，進入賭場邊的小巷。我跟隨而入，躲在一堆垃圾之後。Rocky 走到巷子的盡頭，東張西望了一會兒，然後在一根水管附近撥弄了一下，對面的磚牆赫然露出一道



密門。我等 Rocky 走進了密門，也趕緊隨之而入。（動作要快）密門之後是更陰暗的窄巷和貧民區，Rocky 已不見影蹤。當我正在懊惱之際，忽然聽到有人大叫：「Murphy 你怎麼會來的？」原來是我在偵辦 "Mean Street" 案件時所結識的好友 Larry 和 Darrell。Larry 告訴我這裡是一些受輻射污染的變種人所居住的地方，他們平常受到正常人的欺凌歧視，從地球避難火星，現在又被趕到這樣陰暗的角落。



Larry 告訴我殺死 Marshal 的兇手是 Bloodworth，並和 Bloodworth 妻子 Michelle 的地。當我問到 Deacon Hawke 是何人，Larry 嚴肅的說：「Deacon Hawke 是個值得尊敬的女牧師，她建立了神殿，領導營救，並致力於恢復火星的傳統文化。她通常不見外人，但是拿著這個護身符去，她就會見你的。」

## 神殿 (Temple)

Deacon Hawke 的神殿建築相當宏偉，奇怪的是：大門敞開，也沒有任何信徒進出。走進神殿，我才發現女牧師被一名歹徒用槍挾持。我悄悄把神殿裡擺設的兩面水晶鏡子向前挪動了一些，然後躲在鏡後，設法弄出一些響聲。歹徒想也不想，立刻對著鏡子開了一槍，然後子彈就沿著我精心佈置的角度反彈回去。（





• mirror • move mirror •  
• extinguisher • talk to p-  
• address )

原來 Deacon Hawke 就是我在 Home 家電視上所看到的金髮美女，她有一種特別的能力，讓人不由自主地信賴。Deacon 似乎知道許多我不知道的事：「『神石』有巨大的神秘力量，千萬不要有野心的人濫用，如果你找的話，我懇求你把它送到這裡。不妨到當年被屠殺的殖民者去看看，那裡會有你要完成最後任務所需的東西。」

「你猜的不錯，Alexander Marshall 就是當年大開殺戒以獲神石的主謀 Collier Stanton，利用神石的力量建立了龐大的事業。如果你想打聽他女兒的下落，不妨去找地下組織的首領 Cooper Bradbury 問問看。」老天



，我本來的「工作」只是要尋找一個失蹤的任性女兒，怎麼會牽扯出這麼重大複雜的事呢

### 復仇行動

我根據 Larry 給我的地址找到了 Michelle Bloodworth，雖然

火墓上有許多變種人，不過當我看到這位「女人」時，還是嚇了一跳。

聽到我提起她丈夫，Michelle 掩面而立：「我先生 Nathan 不是個壞人，他是當年火星殖民官的兒子。他的父親就是被 Stanton 騙去了神石，整個殖民地也遭到血洗。最近有人告訴我先生 Alexander Marshall 就是弒殺的元兇，於是 Nathan 把 Marshall 騙出來，殺了他為父親復仇。」



我問起當年科學探索隊的考古學家 Thomas Dangerfield。她又開始歎泣：「就是這個人唆使 Nathan 去殺害 Marshall，我很害怕他會對我先生不利。Nathan 目前逃亡到北方一處偏僻的前哨站，你可不可以幫我去看看？」我答應了這個可憐女人的請求，啟程前往 Nathan Bloodworth 的藏匿處。

前哨站 ( Remote Outpost )

我抵達前哨站時已遲了一步



，Nathan Bloodworth 已倒在血泊中，沒有人知道這究竟是意外還是謀殺。

前哨站的設備相當簡陋。我在左側的小房子裡找到一個呼吸器，在右側的房子裡找到噴射器 ( open door • get rebreather • open door • get jetpack )。我好奇地打開地上的小盒子，拿出裡面的磁卡 ( open box • get card )，沒想到竟引發了炸彈，一時山搖地動。我閃避著掉落的岩石，走到屍體旁的大堆，點燃噴射器的引信 ( use jetpack on fire )，戴上呼吸器，一飛沖天，眼看著前哨站陷入一片火海。

殖民者遺跡 ( Colonist's Camp )

接著我前往殖民遺跡，經過了整整二十五年，仍能從當年大屠殺的遺跡中感受到那悲慘的情景。我在一個破水桶下找到一瓶腐蝕酸劑，又在一片金屬碎片下找到一只音叉 ( move bucket • get HCL2 • move scrap metal • get tuning fork )。想起女牧師的話，我慎重地把這兩件物品收好。

我從 Eric Bradley 那裡打聽到地下組織首領 Cooper Bradbury 的地址。Cooper 是我所見到最強悍的變種人，他對正常人有極深的恨意，不計代價想把所有的正常人完全驅出火星。看在女牧師的面子上，Cooper 勉強回答了我的問題：「Alexis Marshall？沒聽過，我們組織遍佈各地，我不會不知道的。不過我倒知道那個考古學家 Dangerfield，他住在

處隱密的山谷，沒有人能進得去。」

## 最後的遭遇 (Cave)

Thomas Dangerfield是個神秘的人，我在 Big Dick保險箱裡找到的備忘錄就是他所寫的，顯然他也很明瞭神石的力量，他是否也和屠殺事件有關呢？進入 Dangerfield所居的洞穴，眼前出現了一道刷卡的安全門，我取出前哨站所獲的磁卡，門應聲而開，裡面是個小房間，一個女孩用戒備的眼神盯著我。我很快就認出她就是整個事件的女主角——Alexis Marshall。忽然砰的一聲，身後的門自動關起，把我和Alexis一起關在門裡。(use interlock key on hoo, talk to Alexis)

我向 Alexis 說明自己的身份，她才漸漸鎮定下來，原來 Thomas Dangerfield 一直把她軟禁在這裡。Dangerfield 利用 Rick Logan 來追求她，並告知她父親的真面目，Alexis 是個善良的女孩，得知父親當年的殘酷行徑後，立刻設法偷出神石，預備把它還給火星殖民的後人，以彌補父親的罪愆。「沒想到 Rick Logan 欺騙我，我也不知道會因此惹出這麼大的麻煩。」



我打量了一下這個小房間，通氣口太小無法爬行，但是門邊的牆壁引起我的懷疑。我扯下掛

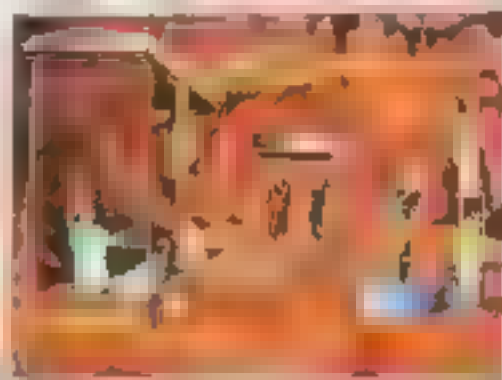
衣的鐵桿，用力敲碎牆上的壁磚，再用強酸腐蝕裡面的金屬管，發現了一個控制鈕。按下控制鈕，幕然燈光全黑，我和 Alexis 被有毒的氣體薰倒在地。(move clothes, get rod, use rod on cement, use HCL2 on metal plate, move button)

當我和 Alexis 甦醒時，兩人已被困在一間窄小的亭子裡，四周由強力電場包圍。一個瘦弱的男子對我笑著說：「歡迎！我是 Thomas Dangerfield，想起當年 Marshall 怕我洩漏神石的秘密，想殺我滅口，卻被我逃出。經過二十多年的查訪和計畫，我終於得償所願，殺死 Marshall 並獲得神石。我利用火星高度的古文明，設計出一套裝置，能讓人儘心所適使用神石的力量，你們就是這項偉大發明的見證人。」說完走向一間控制室，要啟動他偉大的裝置。看來這人已經瘋了，完全不可理喻。

Alexis 著急地說：「怎麼辦？你快想想辦法啊！」我在頭頂發現一個電擊棒，好不容易把它拿到手。「Alexis！你手上有沒有什麼有彈性的東西？」Alexis 想了一下，瀟灑地說：「我想是有。」然後轉身把她的胸罩脫下來給我。(get bolt, talk to Alexis, 選 1, 2, 1, get bra)



這時 Dangerfield 已經開始啟動裝置，我用胸罩做一個小彈弓，把電擊棒射向控制室前的開關，解除了周圍的電場 (use bra on control panel)，然後走出小亭。神石被鎖在一個防彈玻璃櫃中，我用音叉共振的原理震碎了玻璃櫃，把神石撿起 (use tuning fork on chamber, get stone)。



Dangerfield 怒吼著走出控制室，我不想和這個瘋子糾纏，和 Alexis 跳上一旁的小車 (goto ubocar)，沿著軌道飛馳而出。忽然一聲巨響，Dangerfield 的實驗室被一陣爆炸摧毀殆盡。或許是 Dangerfield 的「偉大」發明並不如他想像那麼高明吧？

我和 Alexis 商量，決定把神石交給女牧師 Deacon Hawke 保存。神石一到了女牧師手裡，立刻發出耀眼的光芒。女牧師對我們說：「這塊神石是很久以前，高度文明的火星人所發明，他們留下神石，卻不知道人類的貪婪、野心和仇恨會把神石用在毀滅性的事情上。我想：目前這塊神石並不適合由人類所擁有。」神石漸漸上升，最後和女牧師一起消失在光芒之中。

我和 Alexis 相對無言。最後 Alexis 說：「那我們現在怎麼辦呢？」我笑著說：「去喝杯啤酒如何？」「這個主意聽來不錯！」啊哈！一場羅曼史又要開始了。



# 攻略完結篇

## 警察故事

### 第五天

進門，先看看牆上的佈告欄上有些什麼大新聞？嘿！原來是警局的女警員，將在今天做定期的心理測驗檢查。我歪頭一，心理測驗？也好，Morales 行爲，常常讓我想不透，大概是有什麼毛病吧！看到旁邊有一些同事，過去和他打聲招呼，我：「嘿！在忙些什麼呢？」他等說：「我正在嘗試將所有最近發生的命案現場連連看，看看會是什麼樣的圖案。」對！這句話給了我很大的提示，我猜想，一定是個五角形的圖形。所有死者的肚子上，都有一個五角形，說

不定命案現場也是用五角形的樣子排列出來的。想到這裏，事不宜遲，我馬上坐到電腦前，一開機，編號199145的案件，似乎有新的資料輸入，先看看裡面寫些什麼？（選 Review Case），翻開檔案的另一頁，上面寫著

油漆檢驗顯示：可能是一部GM的1976年出廠的Sadean上的。

看到這項檢驗報告後，我決定先跳出電腦打通電話給控制中心，我告訴控制中心的人員油漆檢驗的結果，再請控制中心發出通告，請所有的巡邏人員、車輛特別注意一部金色的1976年

sadean車，當然它也可能改漆別的顏色。同時，我也特別提醒控制中心，請他一定要告訴所有參與的工作人員，那輛車子的主人可能是擁有槍械的危險份子，請大家一定要特別小心。

等確定已經出發佈消息之後，我又再度打開電腦（選擇Tools，再選擇City Map）我預備看看那些命案現場，是否真的能連成一個五角形。先選Plot Crime，再用\*的符號，在命案現場（四個，包括Marie出事現場）標上記號，再選擇Draw Pattern將四個現場連接起來，最後把可能的位置也點下去，應該在



# 攻略完結篇

## 警察故事II

Palm街上，在第八街和第九街之間。（參考附圖）果然不出我所料！一個五角形出現我眼前，所



中的位置都是謀殺的現場，那麼這第五個地方，會是我所猜測的地方嗎？光想是沒有用的，所以，決定待會兒去看看就知道了。

走出辦公室，看到佈告欄，對了！想起了 Morales，基於對同事的關心，我決定先到心理醫生的辦公室詢問一下 Morales 的情況。進去之後，發現裏面沒有半個人在，但是桌上有一本檔案，拿起來看看好了，哈！太巧了！正是 Morales 的檢查報告，趕緊翻來看看，上面寫著：

1 顯示長期反抗行為

2 對權力人物有不理性的憎恨

3 對個人尊重心極低

4 社會行為不穩定

另外 Morales 有三次在不同的案件中被毀證物的記錄，而警局認為這是一種“巧合”，在不確定的情況下，沒有任何的處分行為。

哈！正如我所想的，這個 Pat Morales 果然來頭不小，我可得多注意她一點才好。離開辦公室後，我決定到我在電腦上所

預測的地方去探個究竟。到地下室去，跳上白色警車，出發了！在車上，我告訴旁邊的 Morales 我所預定前往的地方，Morales 聽了之後告訴我說：「那只是個貧民區及幾家酒吧罷了！」無論如何，反正我都要去看看。

到目的地，我把車子停好，原來這裏是一家叫 Old Nuggets 的流酒吧，門口停了一輛破舊的車子，我疑心大起，走近仔細看，沒有錯，就是 1976 年出廠的 Sadcan，再仔細瞧瞧，嗯！車上有一些亂七八糟，可能是另一輛



車上的主謀，於是我把警車，在後車廂中拿出小刀和塑膠袋，再走到嫌疑車旁，用小刀刮下一些車子的油漆當做證物。這時我突然想到，身上正好有一枚汽車追蹤器，於是我把追蹤器放在車子底下，放好之後，我把工具放回後車廂，便和 Morales 走進酒吧。

進了酒吧之後，Morales 說：「我到後面看看，你查查這裏。」我仔細的觀看每一位在場的客人及老板，沒啥收穫，正當失望之餘，看到一位新進來的打撞球的男子，嘿！這傢伙好眼熟，好像就是電腦中的那個人，我馬上把槍掏了出來，以防萬一，正想慢慢靠近時，“碰”的一聲，

他突然朝我開了一槍，我馬上開槍還擊，可惜沒有打中，接著他奪門而出，我緊追了上去。（進入酒吧，等 Morales 走後，用“眼睛”先看打撞球的人，再等會兒，會有另一個人進來，趕快將槍從物品欄中選出來，保持在歹徒的身上，當他走到球桌的另一邊時，先不要開槍，等他先射擊，才能反擊。）

當我衝出酒吧時，只見那痞子開車逃走了，這時 Morales 也跑了出來，我叫她趕快上車，上車後，響起警笛，啟動車子時，我突然想到，不是已經將追蹤器放在那輛車上了嗎？打開追蹤器，我慢慢的跟在他的後面，後來他轉往高速公路，但不久卻停了下來，我感到非常奇怪。

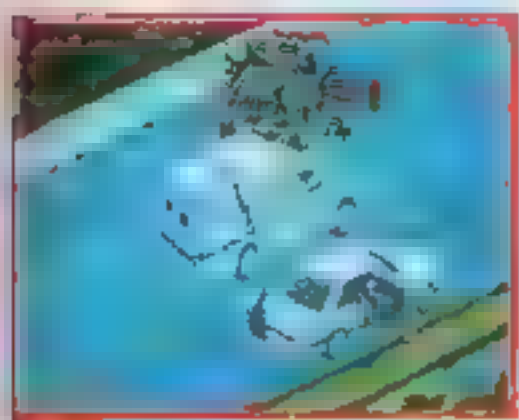
上了高速公路之後，到達追蹤器的亮點，發現前面有一輛車出了車禍，整輛車都翻了過來，我下車一看，哈！惡有惡報，看了一下情況，還是先執行勤務疏導交通為重吧！首先，要先保持車道上的安全，我先把閃光棒放在車道上，以保安全。這時，來了另一位警員，他說他是來指揮交通的，而驗屍官馬上就到了。

我來到屍體旁，想找看看他身上有沒有可以證明身份的證件，但是一無所獲，可是他車子的鑰匙，還插在鑰匙座上，便把它





拿下來。這時驗屍官已經到了，又是我的好友Leon，我去跟他說明事情原委，也順便請他有任何新的發現，一定要通知我。



我拿了鑰匙，走到後車廂，打開一看，乖乖，看來這小子不只涉嫌謀殺，連毒品也都有參分，我看了一下這些毒品，總共有五包，是古柯鹼，分別用塑膠防水套包好。我準備把它們拿起來時，一位警員走了過來說有事



找我，而 Morales 自告奮勇的告訴我，她會幫我處理這些證物，叫我放心。所以我就跟警員交待一些事情，沒多久，看看沒啥重要的事情，我就和 Morales 先走。

回到警局，Morales 說她要去保存證物，留下我一個人。回到辦公室時，又看到桌上的公文箱有一張紙，拿起來一看，原來是醫院所寫來的：希望我能常常去看 Marie，這對 Marie 會很有幫助的。一看四下無人，現在正是調查 Morales 的大好時機。拿起從 Morales 那偷複製來的鑰匙打

開 Morales 的抽屜，裡頭有張紙條，上面寫著 Morales 櫃子的密碼，接著我小心翼翼地把抽屜關上。

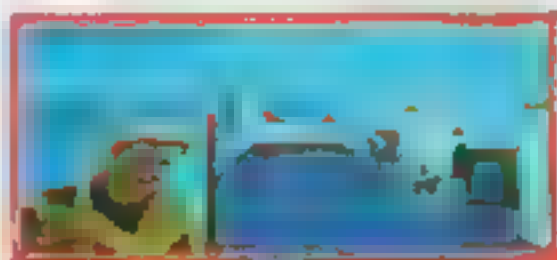
接著到地下室，我把油漆的樣本拿到保管處，存入199145的檔案，我希望這樣本和上一次的油漆能做一次比對。

然後我到醫院看我心愛的妻子，看著她無助地躺在病床上，而我卻束手無策，只能給她一個吻。



搜她的抽屜看看，用從 Morales 那偷複製來的鑰匙打開她的抽屜，裡頭有張紙條，上面寫著 Morales 櫃子的密碼，忙了一陣，沒有毒品的蹤跡，可能在女更衣室的櫃子裏，我小心翼翼地把抽屜關上。

到二樓去，看見了清潔工 Stump 先生，先和他打聲招呼，現



在最重要的事莫過於進入女子更衣室了，但女子更衣室門外卻站著 Stump 先生，算了，先到男更衣室想辦法了好了。

進了男更衣室才發現，廁所換了新的衛生紙，突然有個念頭在我腦中浮現，太頑皮了，但不失為一個好方法，我把衛生紙拿出來統統塞到馬桶裏去，堵住馬桶，再沖水，水無法流走，自然就會流出來，我趕緊出去叫清潔工 Stump 先生去修理，他當然話不說，馬上執行他的職責囉！趁著沒人，趕快進入女更衣室，我找到 Morales 的櫃子（左排第一個），用上次在 Morales 抽屜找到的密碼，打開櫃子一看，果然被我料到，一整包的古柯鹼，我用筆記本記下這件事之後，就趕緊離開女更衣室。

走到走廊時，想起 Stump 先生，到男更衣室看看好了，一進去，看到 Stump 先生正在努力的處理我的“傑作”，唉可憐的清潔工。回到樓上，組長也在，我趕快跟他報告這件事，他聽了之後說：「對！警局的心理醫師也說，最好小心 Morales 的行為，我會派人24小時監視她的，你自

## 第六天

到辦公室，先和組長打聲招呼後，才知道驗屍官 Leon 有重大的發現，叫我最好過去一趟，而 Morales 還沒看到人影，所以我決定邊等邊看看電腦上有無重大的發現。打開電腦，有新的訊息進來，我一看是編號199145的檔案，噢！？不對啊！在車禍現場我明明發現了五包毒品，可是電腦上卻寫著只有四包。是 Morales 她在處理這些證物的，不會是她……，趁著她還未來，先搜



# 攻略完結篇

## 警察故事III

己最好也小心一些。聽完這些，我想是該去找驗屍官的時候了。

到地下室，我和 Morales 一起到驗屍官那兒，到了那裏，Morales 告訴我她不想進去。一進門，Leon 顯然不在，只 Leon 的「女朋友」黏膠頭在家，等一會好了，桌上有一個大信封，拿起來看看，裏面有一本有關宗教的書籍、宗教的戒指，還有 Marie 的項鍊，我相信這就是 Leon 要給我的東西，Leon 還是沒有回來，我決定四處看看，看到那些停屍櫃，我想裏面可能會有什麼找尋的人在那裏。好奇心大發的我，打開了最亮的那一個櫃子，在我眼前出現了一雙腳，上面的牌子寫著「Steven Rocklin - Sunny Bonds」又被我抓到偷看我的東西了吧！Leon 留「傷腦筋」，這傢伙還真會開玩笑。

這時門突然打開了，原來是 Leon，手上還拿著漢堡。「看來你已經找到我要給你的東西了，還有，那具屍體的確是 Steve Rocklin 沒錯，我們找到了確切的證據證明了他的身份，另外，這裏還有樣東西很有趣，給你。」我拿來一看，全部都是我的剪報，可怕的是，還在我英俊的照片上畫上一個五角形的標誌！他還



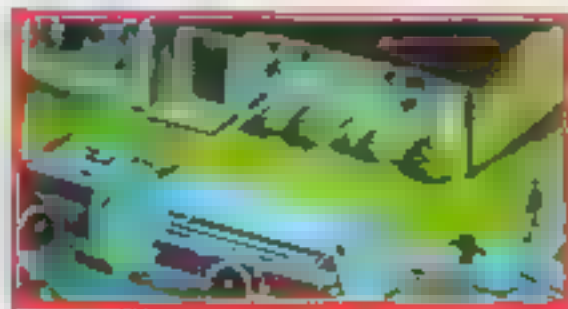
說：「地址在 500W Peach。」說罷，我也該走了。

一上車，我先到醫院去看 Marie，當我看到沈睡中的 Marie，我的心已不再像以前那樣紛亂，當我把項鍊給她掛上時，她竟然醒了過來，我實在是太高興了



！我溫柔地在她臉上吻了一下，跟她說了幾句話後就離開醫院了。

上車，就聽到無線電呼叫：「在 500W Peach 街發生大火，請所有附近車位，前往支援。」咦？奇怪，這不是 Leon 告訴我的地址，大事不妙！於是趕忙開車前往現場。到了現場，正看到一隊消防人員在忙著救火，Morales 去維持秩序，隊員很忙，我決



定先把車後的工具拿出來，一會兒火滅了之後，找到消防隊隊長時，我詢問了原因，而隊長告訴我說：「很可能是蓄意縱火，你可以先去現場調查看看。」於是我走了進去，先來到客廳，大火把東西都已燒得差不多了，但是

，在地上的一個殘骸底下，我發現了一個東西，拾起來一看，Michel 和 Jessie Bains，Jessie Bains 居然還有個弟弟！看來已經真相大白了。



我走到另一個房間，嘿！地上畫了一個五芒星，地板上面有大灘的血跡和一些頭髮！真噁



心，於是刮一些樣本，拿回去做檢驗分析。看來 Michel Bains 信的是可怕的邪教，真令人毛骨悚然！

回到車上，Morales 說要給 Pamela 打個電話。到了那裏，我下車一看，旁邊是一家叫美國陸軍的招待所 (Army)，我想到，照片上那兩兄弟所穿的不就是軍服嗎？進去看看，說不定會有幫助。進去之後，有位軍官嘖嘖地說了一大堆美國陸軍種種的好處，想說服我，讓我轉



業，我趕快表明身份，並拿出照片給他看並說：「這是 Michel Bains，曾在軍中待過，我想知



道他的一切資料，你能給我嗎？

「Michel Bains 是吧！你稍等一下……」一下子那位軍官馬上就將資料給我了，我稍為瀏覽了一下，上面寫著：Michel Bains，保出的軍人，直到他唯一的弟弟（Jessie Bains），被一位警員所槍殺，此後變得有暴力傾向，曾攻擊兩名弟兄，而後每況愈下，與社會不容，是個宗教狂熱份子……。

我把資料收起來，回到車上，因為沒有其它的事，我就回到警局了。到警局，我想把這些資料拿去給Almes醫生看（心理醫生）比較有用，所以，就拿著資料去請教他，Almes醫生研究了一下說：「很有趣，看來你是和一位很頑強的犯人在搏鬥，要千萬小心，他是個精神分裂的病人



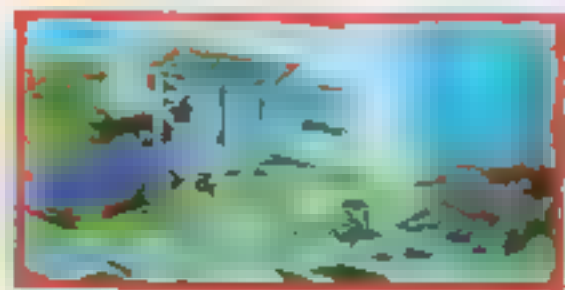
走出辦公室，我又拿起照片一看，雖然不好看，但是上面卻有一些重要線索——門柱上寫著“522W a n”，一個字被遮住了，不過我想應該是Palm，於是我很快的開車到那個地點去，看看是不是 Michel Bains 的藏身處。

到了那裏，大門深鎖，而且大門是用鐵做的，我敲了敲門，沒有人回應，但是裏面好像有人，連窗子都有鐵欄杆。看來，如果要進入，可能要申請一張搜索票才行（從樓梯上去？當然可以，但後果我可不知道哩！）

我開車到 Lytton Court（搜索票要法官開立才行），直往法官辦公室走去，見到法官直接說明我的來意，但法官卻告訴我說：「搜索票不是說給就給的，你要拿出證據來才行啊！」我將剪報給他看，並說出這些日子我所查獲的線索讓他知道，再拿出照片給他看後，他才肯相信我對這件案子所下的苦心，而願意開一張搜索票給我。

拿到了搜索票之後，我直奔廢屋，Morales 說她到後面去，我又敲了敲門，很明顯的有人在窗口旁晃了晃，但卻不願意開門。這讓我十分氣憤，我先回警局，把身上的一些證物拿到證物保管室存下來，再到法院和法官談話，請他給我一個法院命令，如此我就可以強制進入民宅了。

拿到了法院的命令之後，我直往裏面的廢屋去，到了那裏，現場已有一隊的人員待命，我走到門旁，拿出我的點44自動手槍（用“槍”在 Sunny 身上按一下），然後，我向裝甲車說：「好了，你可以將大門撞開了。」剛



即，大門在裝甲車的力道下，應聲而倒，到了最後關頭，我異常的冷靜，進屋前，檢查門的兩邊，確定沒有人之後，才慢慢走了進去，沒多久，突然一個身影從沙發後冒了出來，在我還沒有反應過來時，他已經開槍了，幸好我福大命大，沒事。二話不說，馬上還擊，一槍將他擊斃，接著，我看到一個身影在移動，我大

喝一聲：「不准動！」。走出來的是 Michel Bains，他說：「



不要開槍，我投降！」我走到他的背後，用手將他拷起來，不久，一位警官走了進來，我把 Michel Bains 交給他，這時，心中像放下了一顆大石頭，覺得前所未有的輕鬆。

這房子真沒有毒品之類的東西，感到很奇怪，四處搜搜，等搜到沙發時，發現沙發上的椅墊是新的，我把它翻起來，下面有一個搖控器，我按按鈕，沒啥功用！但是當我按到“8”時，居然壁爐出現了一道暗門！

我小心的走進去，看到一個桌子上都是一些製造古柯鹼的工具，四下搜搜後，也沒發現到其他可疑之處，就準備出去了，等走到樓梯口時，突然一個人冒了出來朝我開槍，我趕緊回身一槍把他斃了，真是好險。Morales 走了進來，只見她走向死者，她突然撿起地上的槍對著我，在千



鈞一髮之際，一位監視她的警員衝進來把她幹掉了，此時我心中只有一股莫名的悵然……

回到醫院，Marie 已可以開口說話了，她還告訴我一個天大的好消息：她已經懷孕了！我要當爸爸囉！！

# 銀河飛將 II：特別任務

1

**駐** 守在Kilrath：三邊境星球之一 N'Tanya 貴賓援助當地反抗軍的 Gettysbug 號巡洋艦發生聯邦前所未有的叛變事件，該艦並逃出星系失去蹤影，據目前所得資料顯示，叛變事件起於 Gettysburg 艦長 Cain 在將下令戰鬥人員對帝國從 N'Tanya 逃出的重宣願民船開火，艦上人員拒絕對無武裝船隻開火，多發連次的事件，當時該艦的另一項任務是測試聯邦最新的 Crossbow YA-18A 原



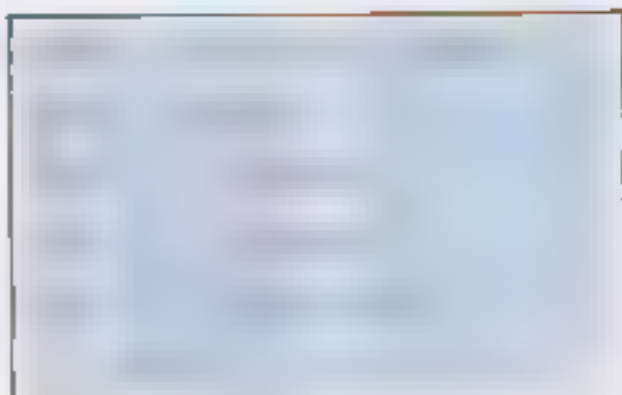
型重轟炸機，也就是說這些叛變者擁有目前聯邦最優乎的新武器，因此也使目前的情況更加複雜，聯邦當局正全力搜尋該艦中，請各船艦提高警覺。

## 任務 1：

Concordia 自從摧毀 K'Fithrak Mang 指揮部後移防 Pembroke 星系，該星系為自 Vega 星區進入 Enigma 星區之要道，Kilrathi 如

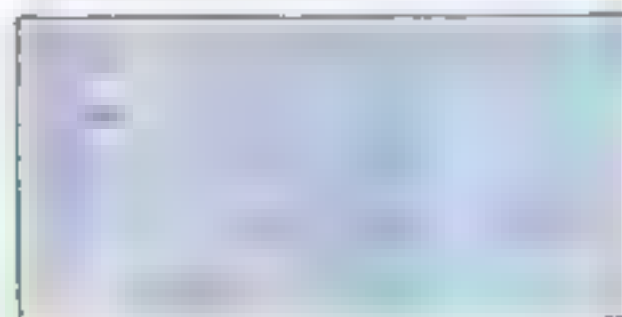


能攻下此一星系必能阻止聯邦軍隊接收 Enigma 星區的速度，因此極可能在此集結剩餘軍力作一反撲，Concordia 也加緊對該區域之巡邏。



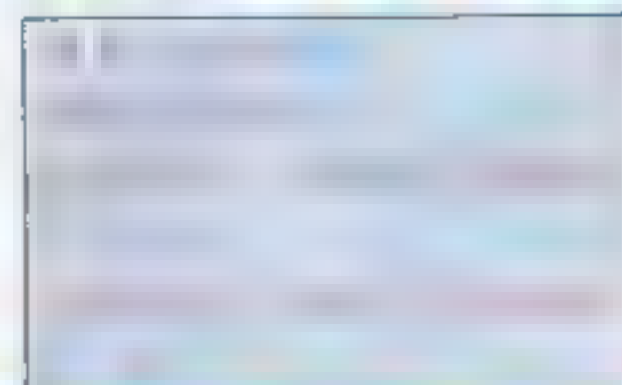
## 任務 2：

艦上的通訊官 Edmond 少校發現 Kilrathi 的通訊量激增，有可能是在進行某種計畫，因而派你前去巡邏各導航點。



## 任務 3

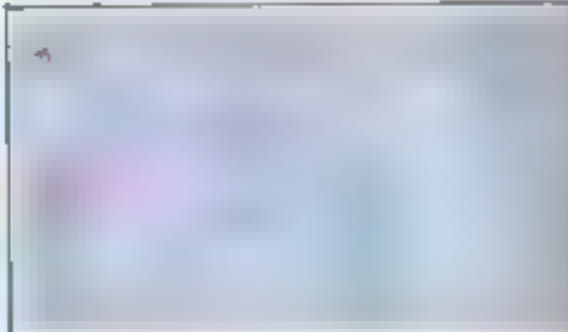
Kilrathi 攻擊艦隊向 Pembroke 太空站出發，你負責摧毀 Fralthra 的導航機，母艦則會料理 Fralthra。



母艦附近的兩架 Fralthra 通常還是得靠你自己來才行，母艦雖然有一門 Phasetransmit Cannon 及六門 Antimatter Gun，但前者不常發射，後者發射時像開花一樣向六個方向射出通常只能中一發毫無威力可言。要小心 Pembroke Station 前的空雷陣，也是很要命的！最好能繞道過去。



該機似乎是以 Grikuth 為藍圖的改良型戰機，擁有更佳的戰鬥能力，同時也擁有炮塔及更厚的裝甲，不過在正面交戰時的俯仰速率仍不夠快速，很容易被連續擊中是一大缺點。



發文者：泰蘭聯邦最高指揮官  
受文者：第14艦隊司令 Geoffrey Tolwyn 上將  
繼科學研究船 Tsiolkovsk 號在 Rigel 星系失蹤後我們該星系又有數艘民間商船失去通訊，更糟的是我們在 Rigel 星系的補給站也毫無消息，根據現有資料判斷，它們極可能遭到 G-



# 攻略心得篇

Gettysburg 號巡洋艦的攻擊；Concordia 須擱置一切例行動務，即刻前往Rigel星系做必要的處置。

## 任務 4：

Concordia要跳躍入Rigel星系，你負責清除途中的一切障礙。

飛機：Broadsword  
僚機：無  
在途中：1架Drakhri  
Nav 1：4架Epee

在空雷陣中的戰鬥都非常小，以Broadsword的裝甲厚度來說也只要兩枚空雷就能穿過。在跳躍入Rigel星系後航至Nav 1後可以手動再把導航點設定回跳躍點才行。

## 任務 5：

截收到 Kilrathi 的求救訊號但不知真假，你前往查看，你機上的特殊裝置會在你航至各導航點時設法與 Gettysburg 號取得聯繫。

飛機：Epee  
僚機：無（與你同行另外兩艘Epee你無法指揮）  
Nav 1：3架Forret  
1架Signal  
Concordia的隕石區：2架Epee

## 任務備註

另外兩艘Epee在打自己人時很強，所以你每次作戰時都得多加兩架敵機的數目，這個任務相當困難，尤其要小心隕石區中的戰鬥。

## 任務 6：

/Lucifer



Gettysburg 上的人員收到 Tolwyn 的通訊而要求談判，但這些叛變者分成了兩派，因此另外一派一定會全力阻止你們兩派會合，一場惡戰是可以預期的。

Nav 1：2架Epee  
Nav 2：4架Forret  
Nav 4：4架Epee

## 任務 7

Gettysburg 的人員攻佔補給站原先只是為了獲得補給，但 Ransom 上校所屬的中隊因為有名俘虜被逃跑，而摧毀了補給站所有人員，兩派人馬因此起了衝突，所有反對 Ransom 上校的人員全部回到 Gettysburg 號，而補給站也成了激進派的大本營。上級的命令是逮捕補站的人員已被列為棘手人物，你只能設法說服 Gettysburg 號回來，如果失敗的話，只好將它擊沈，避免它和補給站聯合，造成無法解決的情況。

Nav 1：5架Forret  
4架Epee

## 任務 8

不知情的聯邦運輸艦向補給站開火，Gettysburg 的人員為了避免再有無辜者犧牲，同意和你一起去攻擊補給站。

飛機：Crossbow  
僚機：無，同行的另外兩架無法指揮  
Jump Point：2架Epee  
Pirate Base：6架Epee，1架Squally depot

## Crossbow 檔案：

改良了實戰中駕駛員駕駛 Broadsword 時常會遭遇的困境；加強正面機炮的人力以彌補速度的不足，刪除了大而無當的兩側炮塔，增加了速度，更增加了戰場上的存活率。機炮最好能在很近距離發射，以免浪費能源。

巡航速度：200kph  
機甲強度：約同於 Broadsword

## 任務 9：

護送 Bonnie Heather 前往 Olympus 太空站加入 Special Operation Division。

飛機：Crossbow  
僚機：無  
Jump Point：3架Drakhri  
Jump Entry：4架Strakha，1架Dorkattu  
前往 Olympus 太空站途中：2架Sartha

Bonnie Heather 這次又再度以不死之身出現，四枚魚雷加上 Origin 的測試密碼，仍然不動如山，小心別讓電腦當機了！

#### 任務10

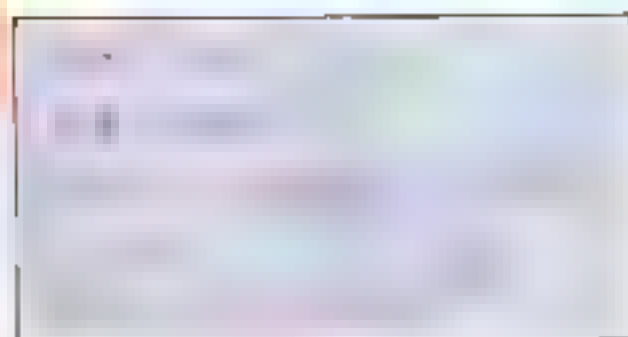
補給 N'Tonyo 的運輸船前去與 Ralatha 會合，途中需要保護，你接下了這個任務。



跳躍點的兩艘 Kamekh 「真的」有很多很多飛彈，在到跳躍點前如果護盾不滿，最好先充滿了再去，因為驚的是 Crossbow，在開到射程內以前至少再換上二、四顆飛彈，中途也別掉頭，否則恐怕就回不來了。飛過 Kamekh 之後繼續利用炮塔開火。

#### 任務11：

Hobbes 從地面帶來一些新手，你得教導他們如何在戰鬥中生存，將來這些人會帶領反抗軍作戰，因此他們的生命可比打下任何敵機重要多了。



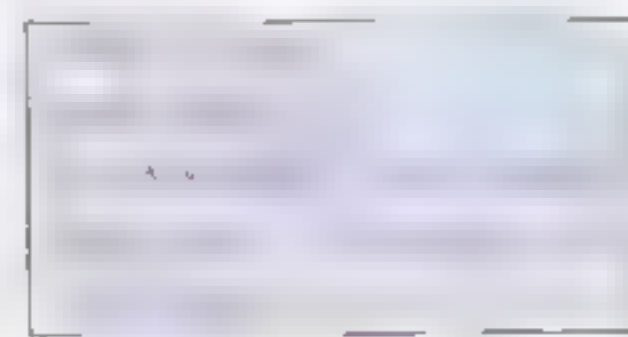
#### 任務12

根據情報顯示，Kilrathi 情報部隊會在星系邊緣施放一個資料彈船通知佈置他們的攻擊計劃，Paladin 計劃將其替換，讓部隊順著我們的計劃進攻，同時要確定情報部隊不留活口。



#### 任務13

令人意外的，Kilrathi 只派出了一支小型的攻擊艦隊照計畫進攻，你負責摧毀它們。



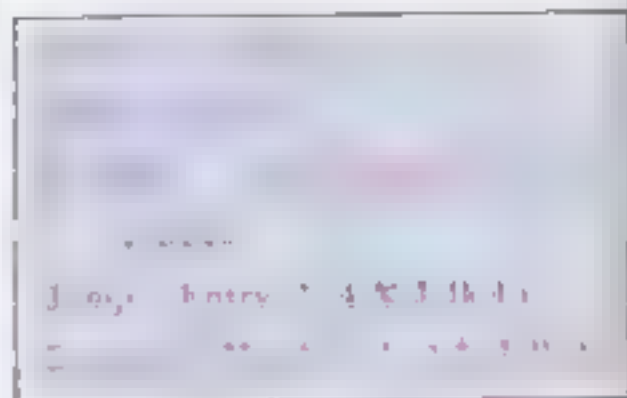
兩艘 Fralthra 將儘快摧毀，以免它們跳出星系，不過讓它們跳出去也別懊惱，對大局毫無影響，只不過戰績少了兩架而已。

#### 任務14

通訊官 Edmond 少校發現那



並不是真正的攻擊艦隊，真正的攻擊艦隊是擁有五艘 Fralthra 的大艦隊，Paladin 爲了追蹤這艦隊冒死進入 Sharn 星系，你得前去跟他會合。

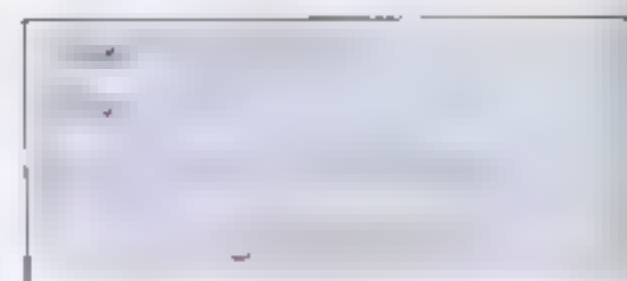


#### 任務15

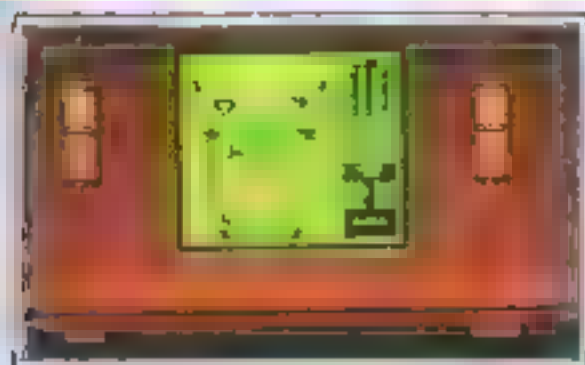
幸運逃過 Khasra 追殺的 Thrakath 子子被地球人救了起來，Khasra 又帶了一中隊的戰機來要



人，你正要出發返擊，Thrakath 趁艦上電力中斷的時候奪了架 Crossbow 逃走，你得設法截下它並與 Khasra 作戰。



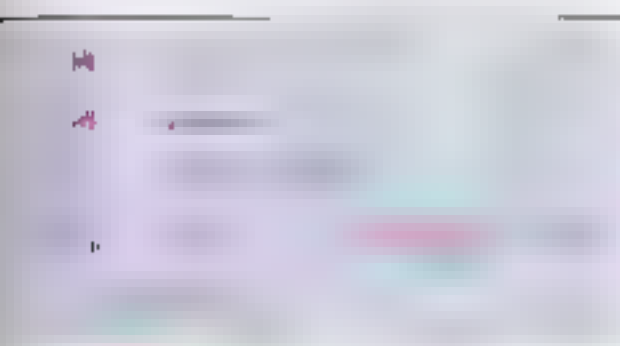




六架 Gothri 可不是好對付的，幸好它們是一架一架的來打你，Thrakhath 跳躍走後才會一起攻擊你，假設你能以「合法」的手段在 Thrakhath 逃走前碰上它，也先別高興，不管你用什麼武器打它，它連護甲都不少一點。還是讓劇情照計劃發展下去吧！

### 任務16：

自 Olympus 太空站出發摧毀攻擊艦隊，如果失敗 Ghorah Khar 就要遭到……



### 任務備註

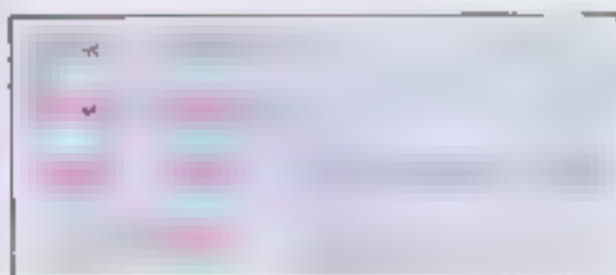
雖然總共有四架 Sabre 一起攻擊，但這個任務仍是前所未有的困難，難不是難在 4 架 Gothri，而是難在 2 架 Fralthra 會像戰鬥機一樣的追著你打，四門 Antimatter gun 可不是 Sabre 能承受得起的；在這裡提供一個資料 Fralthra 當你進入它的射程後每隔 50~60 秒就開一次炮，而魚雷在 12000m 之外瞄準須 1 分 29 秒左右，在這中間 Fralthra 還會不斷逼近，不論你是在 Fralthra 的



那個方向它都有辦法靠近，要不了 30 秒你就進入它的射程，魚雷還沒瞄準就得挨打，頗有作勢的嫌疑。各位落難英雄可以試試下面這個方法，首先以飛彈鎖定目標（不是魚雷），這樣你可以開到 14000m 左右而不致失去鎖定，停陣切換武器為魚雷，瞄準完畢後開後燃器往前衝，途中儘量閃避，到目標區再發射魚雷，如法炮製 4 次；如果真的不行，請看下個任務吧！

### 任務17

Kilrathi 的艦隊在 Ghorah Khar 上空進行軌道轟炸，但目前它們脫離了軌道排成攻擊隊型準備迎接 Concoron 的到來，你必須摧毀其中的一艘 Fralthra 避免 Concoron 被四面包圍。



### 任務備註

任務16、17都可通往結局，但任務17簡單多了，雖有 8 架 Gothri，那是分 5 架、4 架出現的，而不是一次全出現，如果你拿任務16沒輒，試試這個吧！

Special Operations 1 就在成功的拯救 Ghorah Khar 表面的勝利下結束了，但 Thrakhath 利用調虎離山計在六個小時內閃電攻下了 Deneb 星區的指揮中心，很快地 Deneb 星區就會完全落入 Kilrathi 手中，Thrakhath 準備在此設下陷阱，以人類的鮮血來裝飾帝國的榮光，Special Operati-



ons 2 勢必更加危險，讓我們一起拭目以待吧！



經過長久與 Kilrathi 的作戰，累積了大量與 Kilrathi 戰鬥機戰鬥的資料，經過聯邦資料分析部門進行分析的結果，發現 kilrathi 飛行員在面對某種情況下有採取某些固定行動的偏執性，本來這份資料正在由情報處的心理部門探究原因，但因為戰況日益吃緊，指揮部決定在研究未完成前先行公佈這份分析報告，幫助聯邦飛行員掌握情況。該份報告受限於資料數量的關係，分析結果無法肯定的告訴你敵人一定會採取的行動，只知道可能性的百分比是多少，報告書的形式則是由一名叫做 Ken Domarcus 的聯邦研究員所設計出來的，將戰鬥時會遭遇到的情況分為 9 種，在機身受損程度不同時各有不同的反應，在這裡感謝他的努力，相信聯邦應該會對他有所表揚才對。（註：本報告完成時 Gothri 尚未有對戰紀錄，因此 Gothri 的資料付之闕如，有待未來研究修正。）

## Sartha 輕型戰鬥機

### 敵機靠近

毫無損害—70%嘗試追尾，30%隨機攻擊行動  
中度受損—80%嘗試追尾，20%隨機攻擊行動  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### 敵機保持距離

毫無損害—80%猛烈攻擊，20%保持距離  
中度受損—50%猛烈攻擊，50%嘗試追尾  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### 敵機給予重創後出現

毫無損害—100%攔劫敵機  
中度受損—100%攔劫敵機  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### 敵機飛行

毫無損害—80%向左轉，10%隨機防禦措施  
中度受損—80%向左轉，10%隨機防禦措施  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### 自遠處

毫無損害—50%隨機防禦措施，50%隨機攻擊行動  
中度受損—80%隨機防禦措施，20%隨機攻擊行動  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### 敵機後

毫無損害—100%隨機攻擊行動  
中度受損—100%隨機攻擊行動  
嚴重受損—100%隨機攻擊行動

### 反彈來擊

毫無損害—100%隨機防禦措施  
中度受損—20%向左轉，80%隨機防禦措施  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### +

毫無損害—100%隨機防禦措施  
中度受損—25%向左轉，75%隨機防禦措施  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### 敵機後方

毫無損害—100%轉向離開  
中度受損—100%轉向離開  
嚴重受損—100%轉向離開

## Drakhri 中型戰機

### 敵機靠近

毫無損害—40%嘗試追尾，60%隨機攻擊行動  
中度受損—70%嘗試追尾，30%隨機攻擊行動  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### 敵機保持距離

毫無損害—80%猛烈攻擊，20%保持距離  
中度受損—50%猛烈攻擊，50%嘗試追尾  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### 敵機給予重創後出現

毫無損害—100%攔劫敵機  
中度受損—100%攔劫敵機  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### 敵機飛行

毫無損害—50%向左轉，50%隨機防禦措施  
中度受損—50%向左轉，50%隨機防禦措施  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### 自遠處

毫無損害—70%隨機防禦措施，30%隨機攻擊  
中度受損—80%隨機防禦措施，40%隨機攻擊  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### 敵機後

毫無損害—100%隨機攻擊行動  
中度受損—100%隨機攻擊行動  
嚴重受損—100%隨機攻擊行動

### 敵機後方

毫無損害—100%隨機防禦措施  
中度受損—20%向左轉，80%隨機防禦措施  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### 敵機後方

毫無損害—50%蛇行，50%隨機防禦措施  
中度受損—100%隨機防禦措施  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### 敵機後

毫無損害—100%轉向離開  
中度受損—100%轉向離開  
嚴重受損—100%轉向離開

## Jalkehi 重型戰鬥機

### 敵機靠近

毫無損害—40%嘗試追尾，60%隨機攻擊行動  
中度受損—40%嘗試追尾，60%隨機攻擊行動  
嚴重受損—100%點燃後燃器全速逃逸

### 敵機保持距離

毫無損害—100%停止同時攻擊  
中度受損—100%停止同時攻擊



嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

飛機類型：戰鬥機

毫無損害— 100 %攔劫敵機

中度受損— 100 %攔劫敵機

嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

飛機類型：

毫無損害— 90%向左轉，10%隨機防禦措施

中度受損— 90%向左轉，10%隨機防禦措施

嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

飛機類型：

毫無損害— 100 %猛烈攻擊

中度受損— 100 %猛烈攻擊

嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

飛機類型：

毫無損害— 100 %隨機攻擊行動

中度受損— 100 %隨機攻擊行動

嚴重受損— 100 %隨機攻擊行動

飛機類型：

毫無損害— 100 %隨機防禦措施

中度受損— 100 %隨機防禦措施

嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

飛機類型：

毫無損害— 10%轉身旋度，90%隨機防禦措施

中度受損— 100 %隨機防禦措施

嚴重受損— 100 %隨機防禦措施

飛機類型：

毫無損害— 100 %轉向離開

中度受損— 100 %轉向離開

嚴重受損— 100 %轉向離開

## Grikath 重型戰機

飛機類型：

毫無損害— 80%嘗試追尾，20%隨機攻擊行動

中度受損— 80%嘗試追尾，20%隨機攻擊行動

嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

飛機類型：戰鬥機

毫無損害— 80%猛烈攻擊，20%保持距離

中度受損— 50%猛烈攻擊，50%嘗試追尾

嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

飛機類型：戰鬥機

毫無損害— 100 %攔劫敵機

中度受損— 100 %攔劫敵機

嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

飛機類型：

毫無損害— 50%向左轉，40%隨機攻擊行動

中度受損— 60%向左轉，40%隨機攻擊行動

嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

毫無損害— 30%隨機防禦措施，70%隨機攻擊行動

中度受損— 30%隨機防禦措施，70%隨機攻擊行動

嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

飛機類型：

毫無損害— 100 %猛烈攻擊

中度受損— 100 %隨機攻擊行動

嚴重受損— 100 %隨機攻擊行動

毫無損害— 100 %隨機防禦措施

中度受損— 100 %隨機防禦措施

嚴重受損— 100 %隨機防禦措施

毫無損害— 50%猛烈攻擊，50%隨機防禦措施

中度受損— 100 %隨機防禦措施

嚴重受損— 100 %點燃後燃器全速逃逸

毫無損害— 100 %轉向離開

中度受損— 100 %轉向離開

嚴重受損— 100 %轉向離開

## Thrakhath 王子

毫無損害— 70%嘗試追尾，30%打開後燃器

中度受損— 80%嘗試追尾，20%翻滾同時猛烈攻擊

嚴重受損— 100 %嘗試追尾

毫無損害— 80%轉身開火，20%翻滾同時猛烈攻擊

中度受損— 100 %猛烈攻擊

嚴重受損— 100 %嘗試追尾

毫無損害— 100 %攔劫敵機

中度受損— 100 %攔劫敵機

嚴重受損— 100 %嘗試追尾

毫無損害— 50%猛烈攻擊，50%轉身開火

中度受損— 75%轉身開火，25%關閉後燃器

嚴重受損— 100 %打開後燃器

毫無損害— 20%加速衝過，80%翻滾同時猛烈攻擊

中度受損— 50%加速衝過，50%翻滾同時猛烈攻擊

嚴重受損— 100 %翻滾同時猛烈攻擊

毫無損害－80%追尾攻擊，20%翻滾同時猛烈攻擊  
中度受損－100%隨機攻擊行動  
嚴重受損－100%隨機攻擊行動

毫無損害－50%猛烈攻擊，50%轉向同時開後燃器  
中度受損－50%轉向開火，50%轉向同時開後燃器  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦攻擊：

毫無損害－70%開啓後燃器，30%轉向開火  
中度受損－50%轉向開火，50%轉向同時開後燃器  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦回避：

毫無損害－100%原地觀賞  
中度受損－100%轉向離開  
嚴重受損－100%轉向離開



敵艦回避：

毫無損害－60%嘗試追尾，40%猛烈攻擊  
中度受損－60%嘗試追尾，40%猛烈攻擊  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦緩慢移動：

毫無損害－80%猛烈攻擊，20%保持距離  
中度受損－50%猛烈攻擊，50%嘗試追尾  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦：遠距離出現

毫無損害－100%攔劫敵機  
中度受損－100%攔劫敵機  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦回避：

毫無損害－50%鉤形轉，50%隨機防禦措施  
中度受損－75%急停，25%轉向同時開後燃器  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦回避：

毫無損害－60%隨機防禦措施，40%隨機攻擊行動  
中度受損－80%隨機防禦措施，40%隨機攻擊行動  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦緩慢移動：

毫無損害－100%追尾攻擊  
中度受損－100%追尾攻擊  
嚴重受損－100%追尾攻擊

敵艦攻擊：

毫無損害－50%催毀飛彈，50%轉向同時開後燃器  
中度受損－50%催毀飛彈，50%轉向同時開後燃器  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦攻擊：

毫無損害－50%開啓後燃器，50%轉向同時開後燃器  
中度受損－50%急停，50%轉向同時開後燃器  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦回避：

毫無損害－100%原地觀賞  
中度受損－100%轉向離開  
嚴重受損－100%轉向離開



毫無損害－50%嘗試追尾，50%翻滾同時猛烈攻擊  
中度受損－70%嘗試追尾，30%翻滾同時猛烈攻擊  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦緩慢移動：

毫無損害－80%猛烈攻擊，20%保持距離  
中度受損－50%猛烈攻擊，50%嘗試追尾  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦於遠距離出現：

毫無損害－100%攔劫敵機  
中度受損－100%攔劫敵機  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦回避：

毫無損害－97%打開後燃器，3%嘗試追尾  
中度受損－85%轉向同時開後燃器，5%嘗試追尾  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦回避：

毫無損害－40%隨機防禦措施，60%翻滾同時猛烈攻擊  
中度受損－20%隨機防禦措施，80%翻滾同時猛烈攻擊  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦緩慢移動：

毫無損害－50%追尾攻擊，50%翻滾同時猛烈攻擊  
中度受損－100%翻滾同時猛烈攻擊  
嚴重受損－100%追尾攻擊

敵艦攻擊：

毫無損害－50%鉤形轉，50%轉向同時開後燃器  
中度受損－50%開啓後燃器，50%轉向同時開後燃器  
嚴重受損－100%點燃後燃器全速逃逸

敵艦回避：

毫無損害－100%迴轉加速再迴轉開火  
中度受損－25%打開後燃器，50%轉向同時開後燃器  
嚴重受損－100%隨機防禦措施

敵艦緩慢移動：

毫無損害－100%原地觀賞  
中度受損－100%原地觀賞  
嚴重受損－100%轉向離開





## 西平劉璋

★此部份第一件事乃是「請孔明」。

★先和劉備談話，徐庶會離去，便「臥龍龍之事」。

★到臥龍之小屋（為良之小屋左邊）。

★得知孔明在桑樓村，利用神戶之符回到徐州，再到桑樓村在州平的住所。

★得知孔明回劉家，再用神戶之符至南陽。



Game Boys

★到孔明之小屋拜訪，得知其又出門。

★回南陽城和劉備談話。

★再訪孔明，得知其在睡覺，不再吵醒他，他便會到荆州找劉備。

★回到桂陽找劉備談話，再和孔明談話，他便會加入隊伍。

★由零陵城向南行會再遇到呂布（最後一次）。

★落鳳坡之山寨有劉琦、張任、鄧賢。

★接下來是大行軍，令錢之雄多買一些。

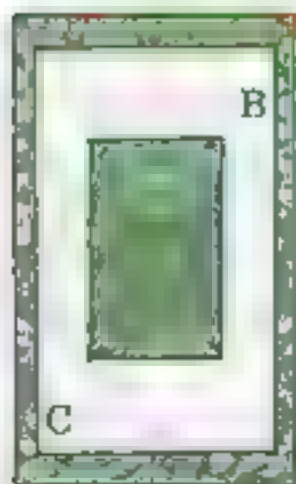
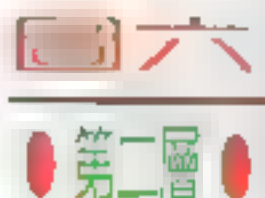
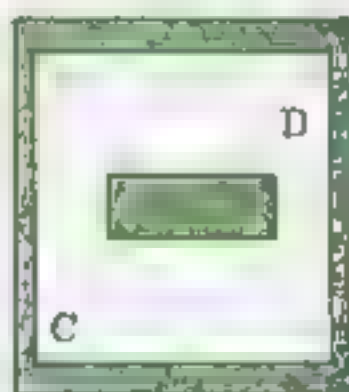
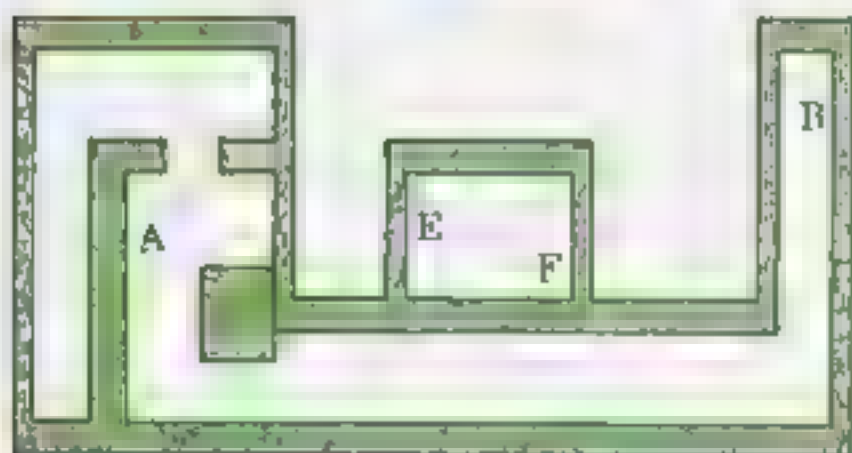
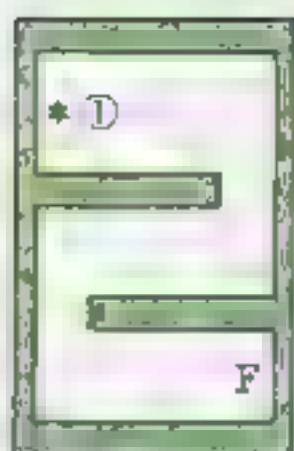
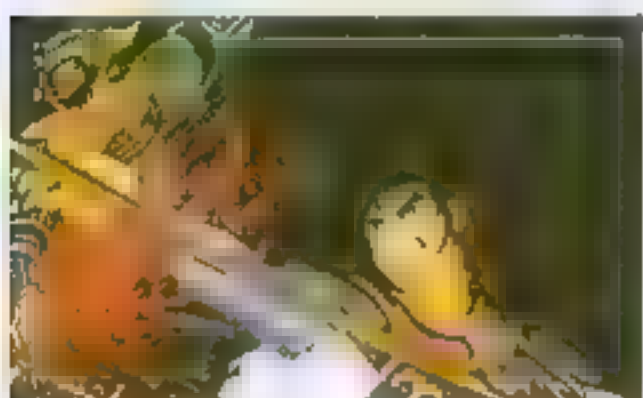
★涪水城前之山寨和涪水城都極易攻打，進城後要解救劉琦，方法同漢獻帝。

攻略完結



- \* 洛城中井邊有一支蛇矛，且馬超、馬岱亦會加入。
- \* 到南方的山洞中找鐵。
- \* 攻打錦竹關。
- \* 攻打成都。

☆此部最重要是請臥龍出山及找尋鐵，守城之糧最好有30顆左右，並且要隨時補充，保持最大兵力是最重要的。



## 東破孫權

- \* 把鐵拿給鑄劍名人（洛水城之東南方）出門再進去，劍就鑄好了（但被偷走了）。
- \* 回成都，此時關羽及張飛會離開。
- \* 到長沙和桂陽找張苞和關興加入。
- \* 回到成都和劉琦談話，得知武陵和零陵被孫權佔領了。
- \* 收回失去的兩個城，如此

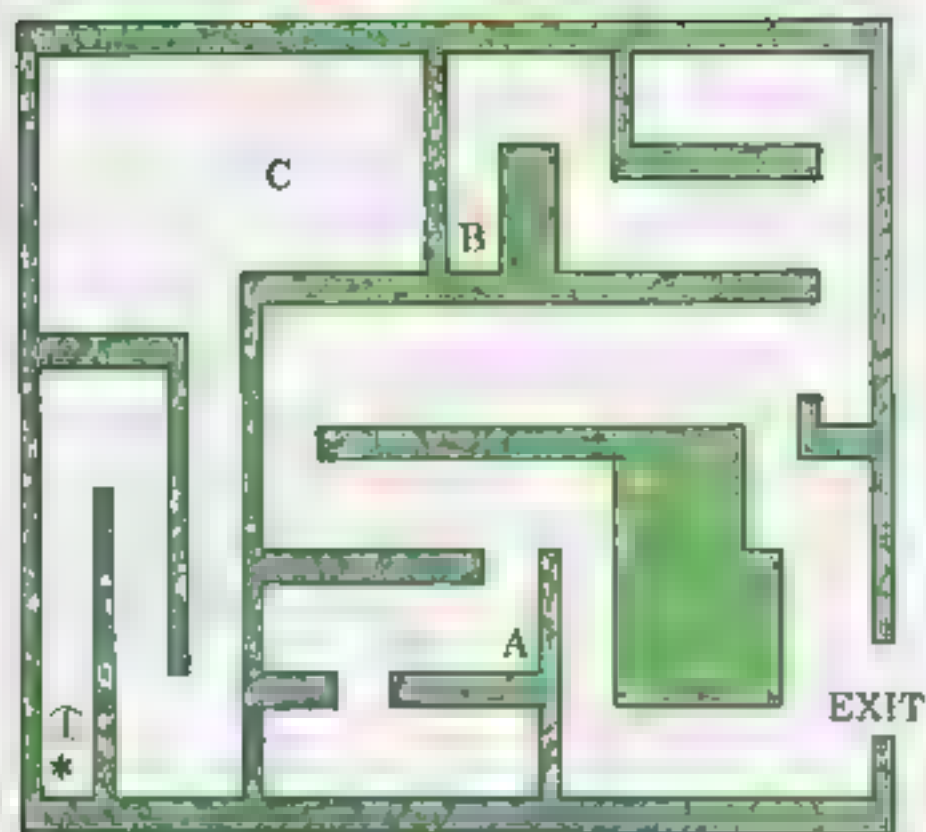
三國鼎立便形成。

- \* 桂陽城南方有一橋，由此橋向南行可達東吳之地。
- \* 到建安城北方之山洞找硝石。
- \* 攻打建安城，並找到老樹枝後，到左下方找一老人，把硝石和樹枝交給他，便可打通至南方的道路。
- \* 首先是會稽寨，有周俞和顧雍，並有蛇頭矛，而且會遇到呂蒙。



# 圖七

## 第一層



① 硝石

✱ 多寶守護之煩，大行軍到了吳城，城中有一巨矛。

✱ 前往鄱陽寨，途中有一山，內有火神頭盔和食主盔甲。到了鄱陽寨，會再次遇到呂蒙（鄱陽寨有休息的地方）。

✱ 晉都城中沒有什麼，但有一人會請你去打海賊。

✱ 到南方小國打倒海賊，再回晉都，請你去打海賊之人會給你一項武器——正氣戟，這是最強的武器，而火神頭盔是最強的頭盔，最好都給趙雲。如此一來，東吳只剩下建業城了。

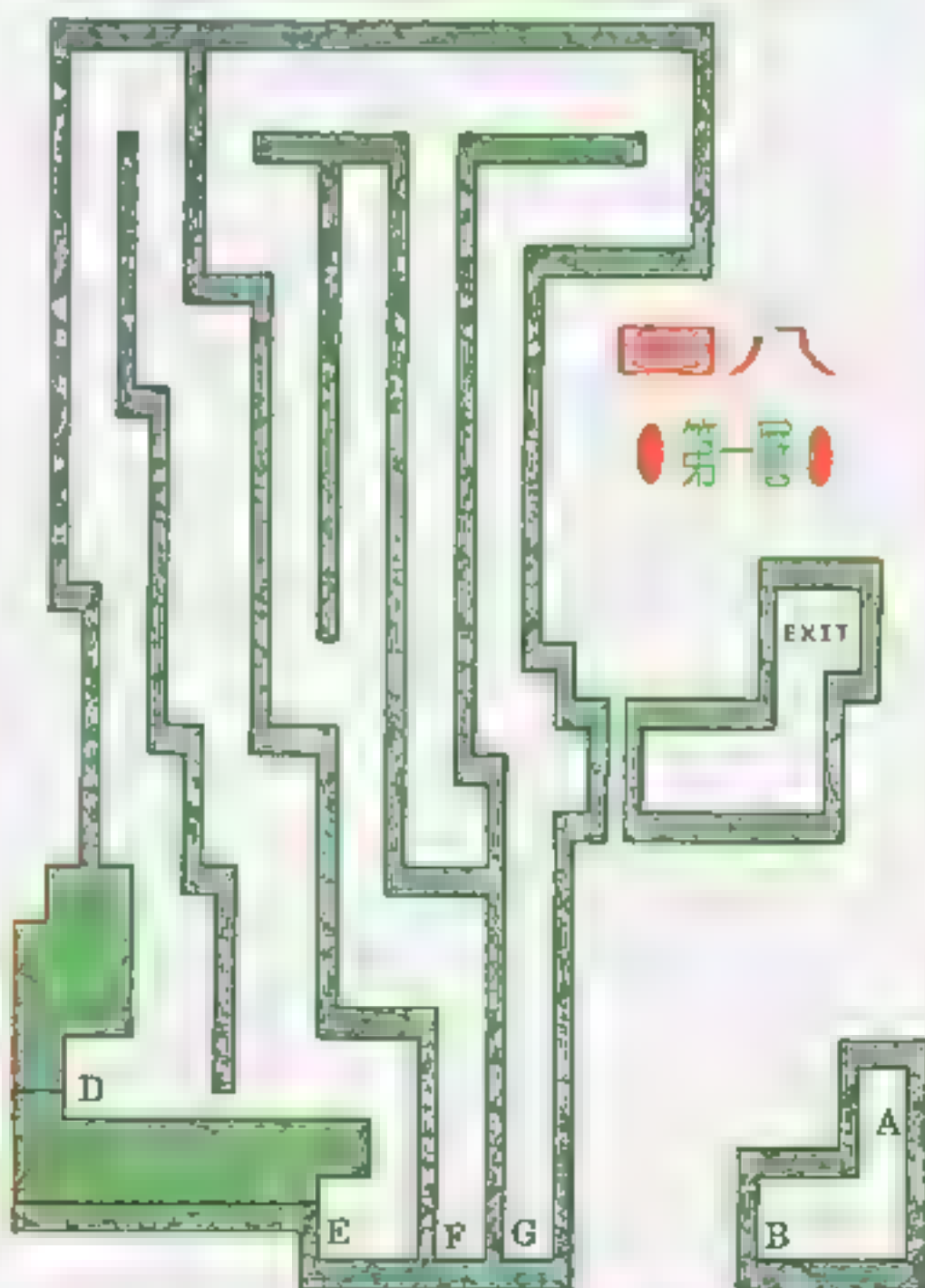
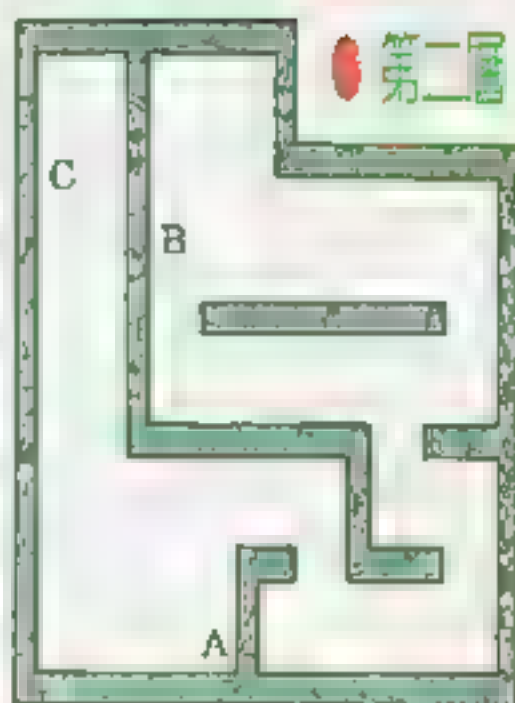


☆ 此部份最難的是攻打建業。攻打山寨和城時最好都是最大兵力。



# 圖七

## 第二層



# 圖八

## 第一層



① 大神頭盤

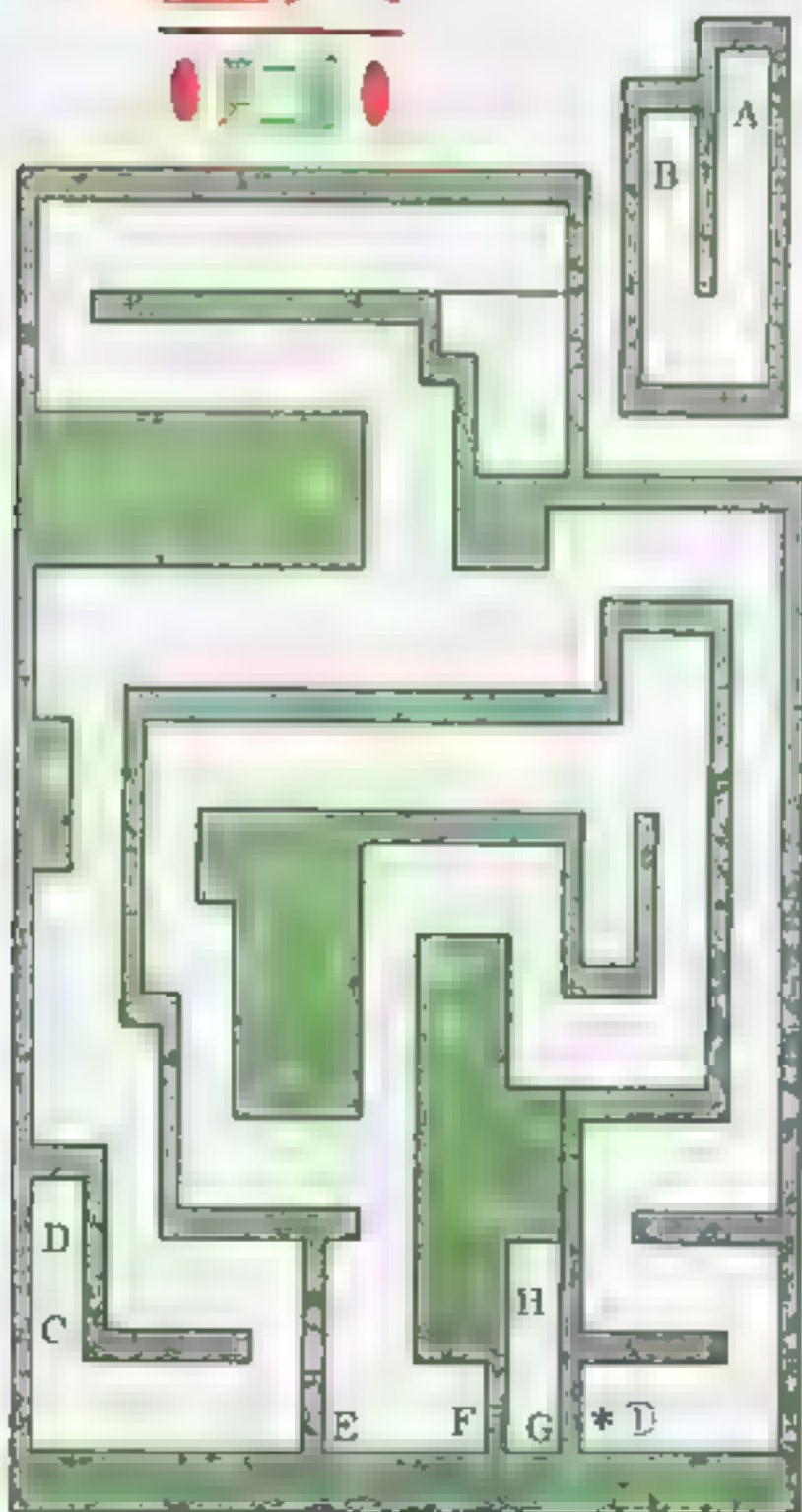
② 正龍盤甲



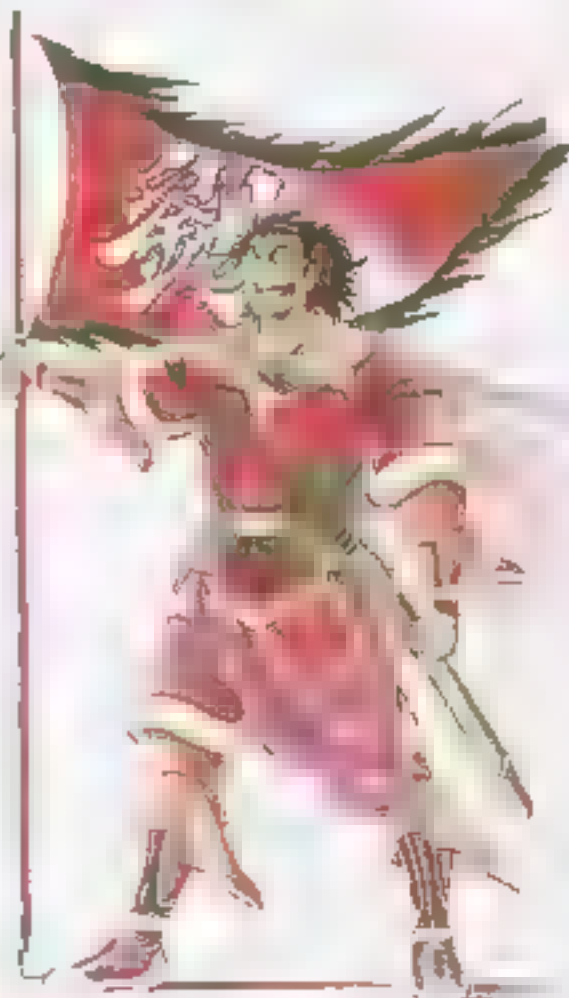
## 統一中國

此部份是最後一部份，所以筆者不再以提示之方式，因為此部份實在是太難打了。

首先把戰備呼叫過來，他會指示你要統一中國，得到指示後，向東行，便可到廣陵城，這裡



① 金仙丹



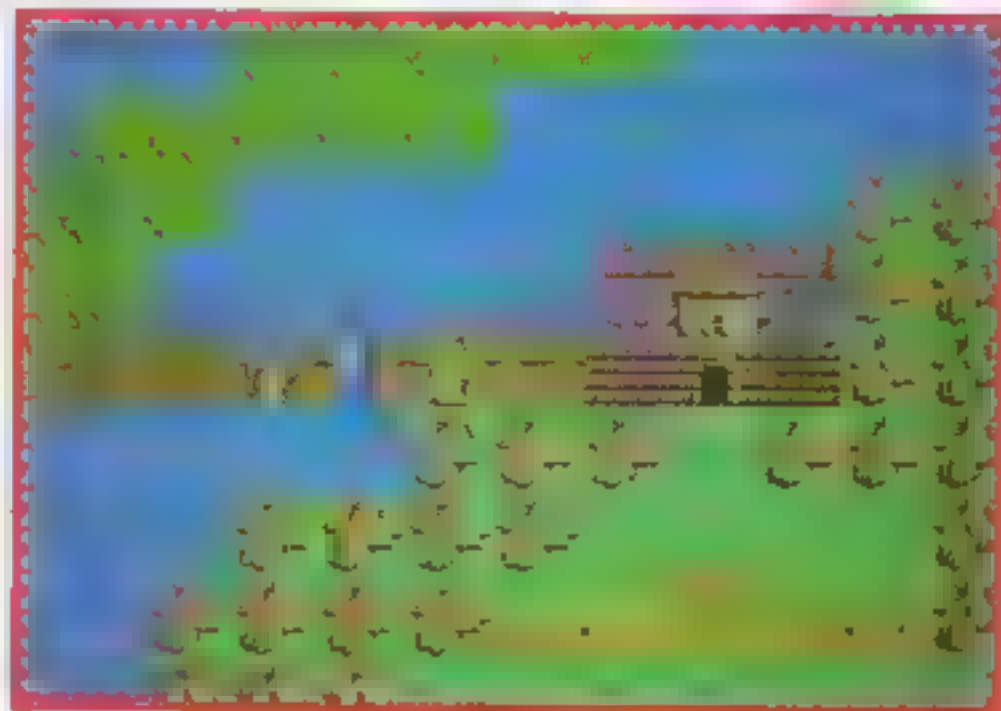




有夏侯家的人（駐守山寨）及張遼、曹真、曹瑁、曹昂，城中有最後一個武將——姜維，軍師先別讓他當。

下個目標是合肥寨，此地除了夏侯外，其餘都是曹家的人，把守有曹丕、曹仁、曹芳。

攻南城第一個山寨則由曹休、曹純、曹真把守，下個山寨是夏侯尚、夏侯德、夏侯楨和曹仁。守城的是曹王、曹璋、曹芳、夏侯惇和張遼，若僥倖你打勝的

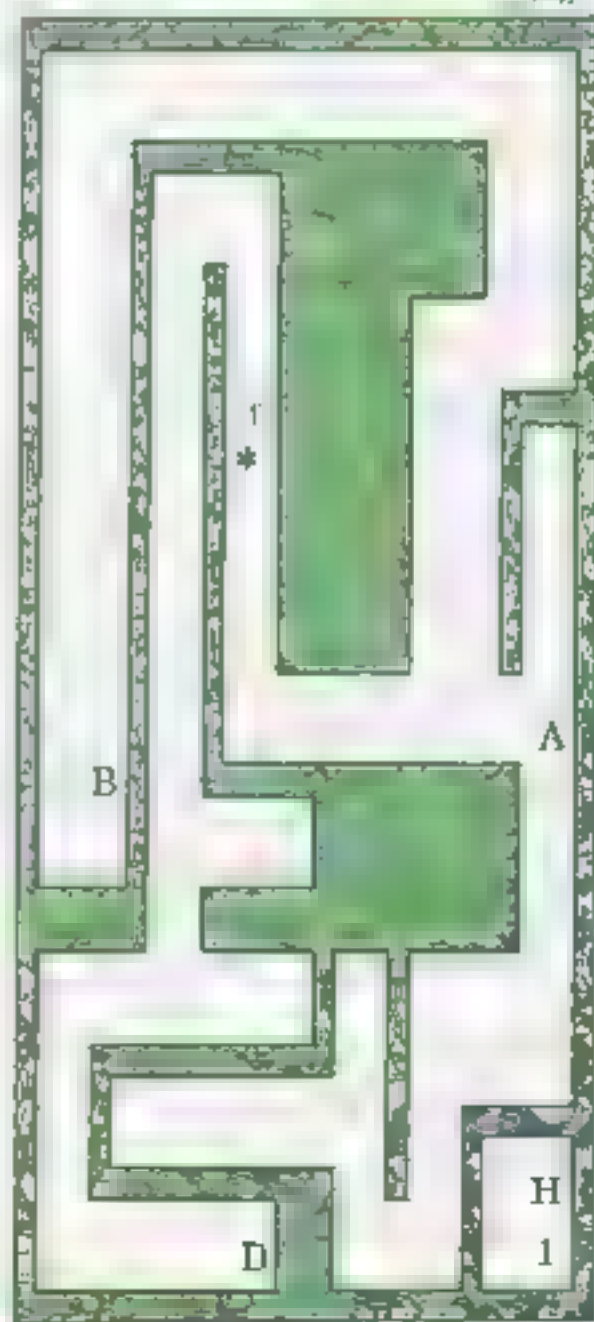
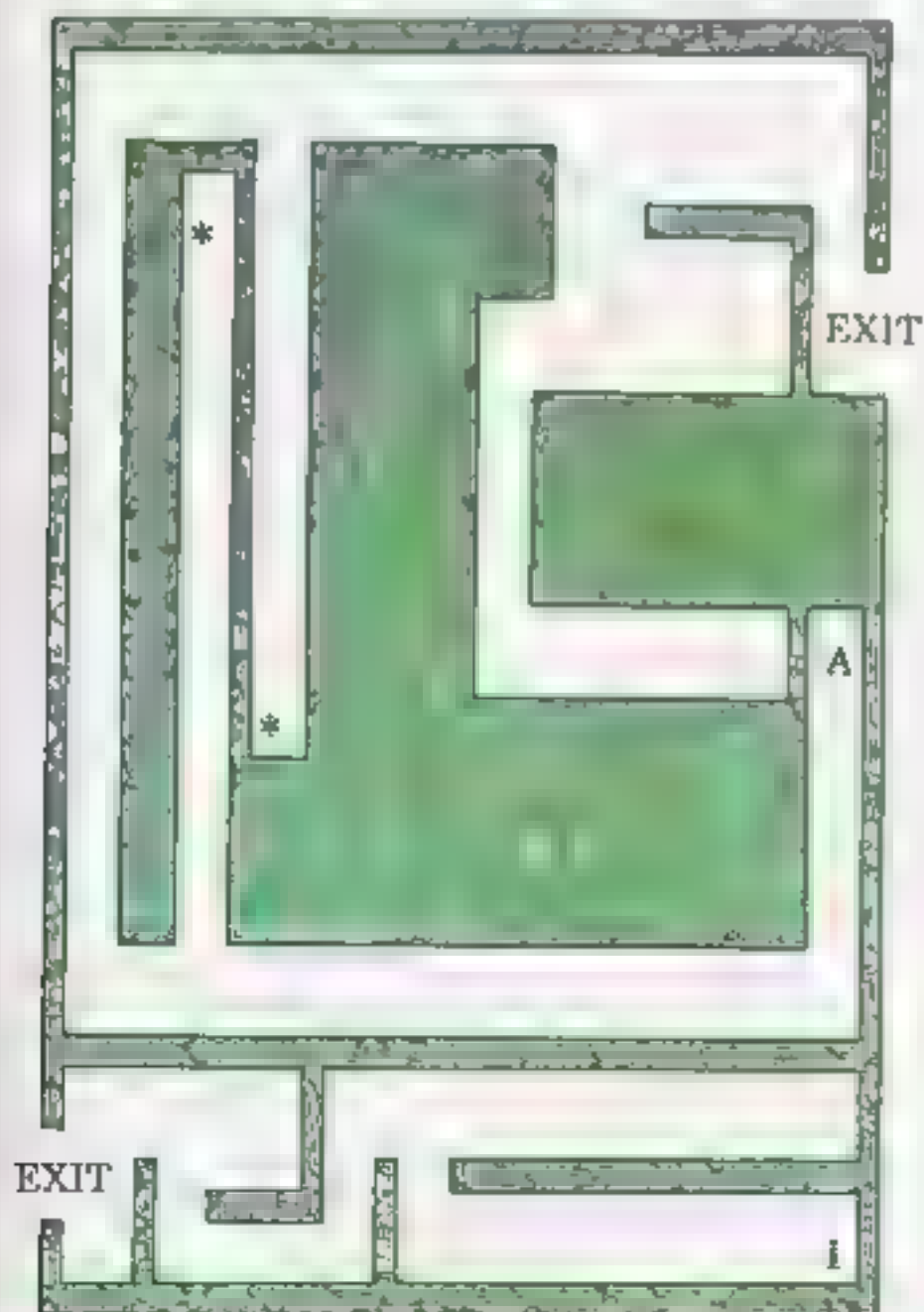


話，司馬懿將會出現，並使用個等級60幾級的計——元叔計，而且敵人中計後將全軍覆沒。之後劉備會叫你去長沙找關索，再去

圖九

第一關

會心丹





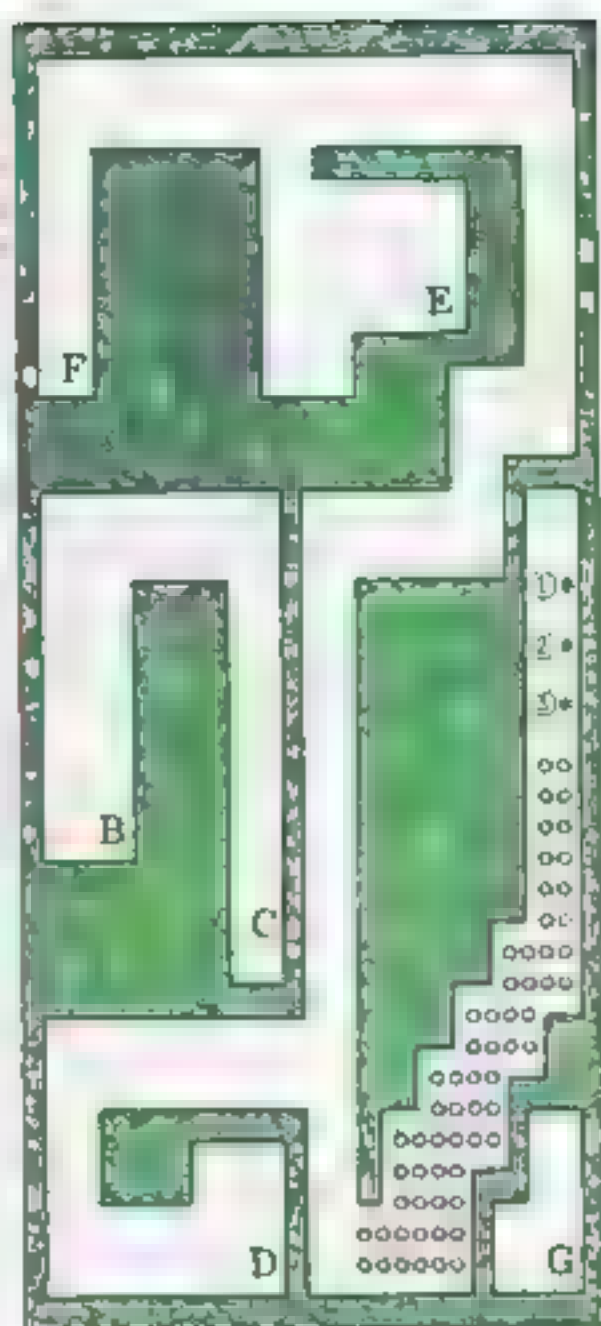
## 圖九

### 第三層

找司馬懿，但是還是無解。

再次到長沙，關水竟說他弄錯了一一老天！還要再走一次，再到汝南，還好此次成功了，但是要再打一場，此時最好姜維是軍師，先用暗殺計把敵人智力低的武將弄掉，再集中火力攻打司馬懿（最好是用倍擊之計，加會心丹並使用之，武將武力、智力都高，且備有正氣散）——19000人左右，沒兩下司馬懿便被你打敗了。

汝南，是神行之路，可到的最後一處，西南方有一缺口，進去後往上，左上右進入樓梯，再左上下進，第一個梯口別下出，再繼續下行至第二個梯口進去後看到右方有一處沼澤區，進去利用金仙丹補足兵力，調查最下面的箱子，將會和五個姓劉的展開一場大戰，打勝了，便可得到五把龍劍，天龍、星龍、



① 亂世頑盤

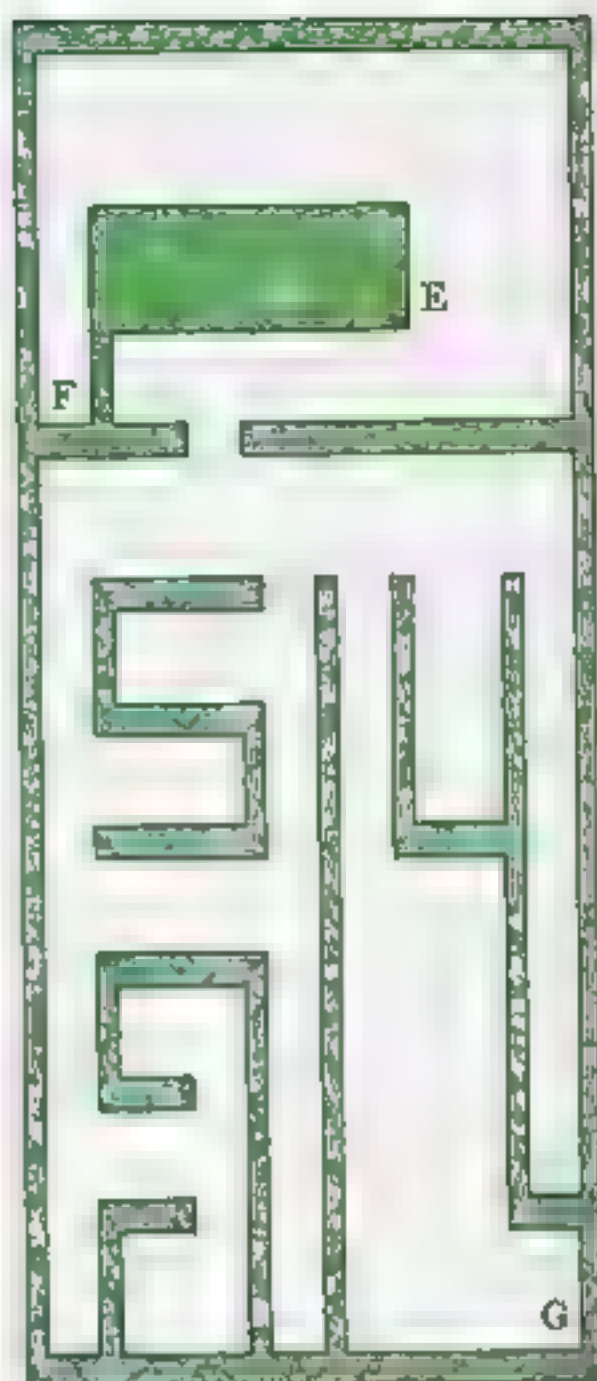
② 正龍盤甲

③ 五龍劍

神龍、昇龍、紫龍，其中天龍劍以道具方式可產生爆雷之計（正氣散是天雷之計）。



回汝南城整頓一番，把錢都買些守護之煙、會心丹、護具和兵糧，因為接下來又是一次大行軍。出了二個山洞後，便向陳城前進，途中有一陳留寨是小問題，陳城沒有賣會心丹，所以別亂使用。倍擊之計、暗殺之計多用

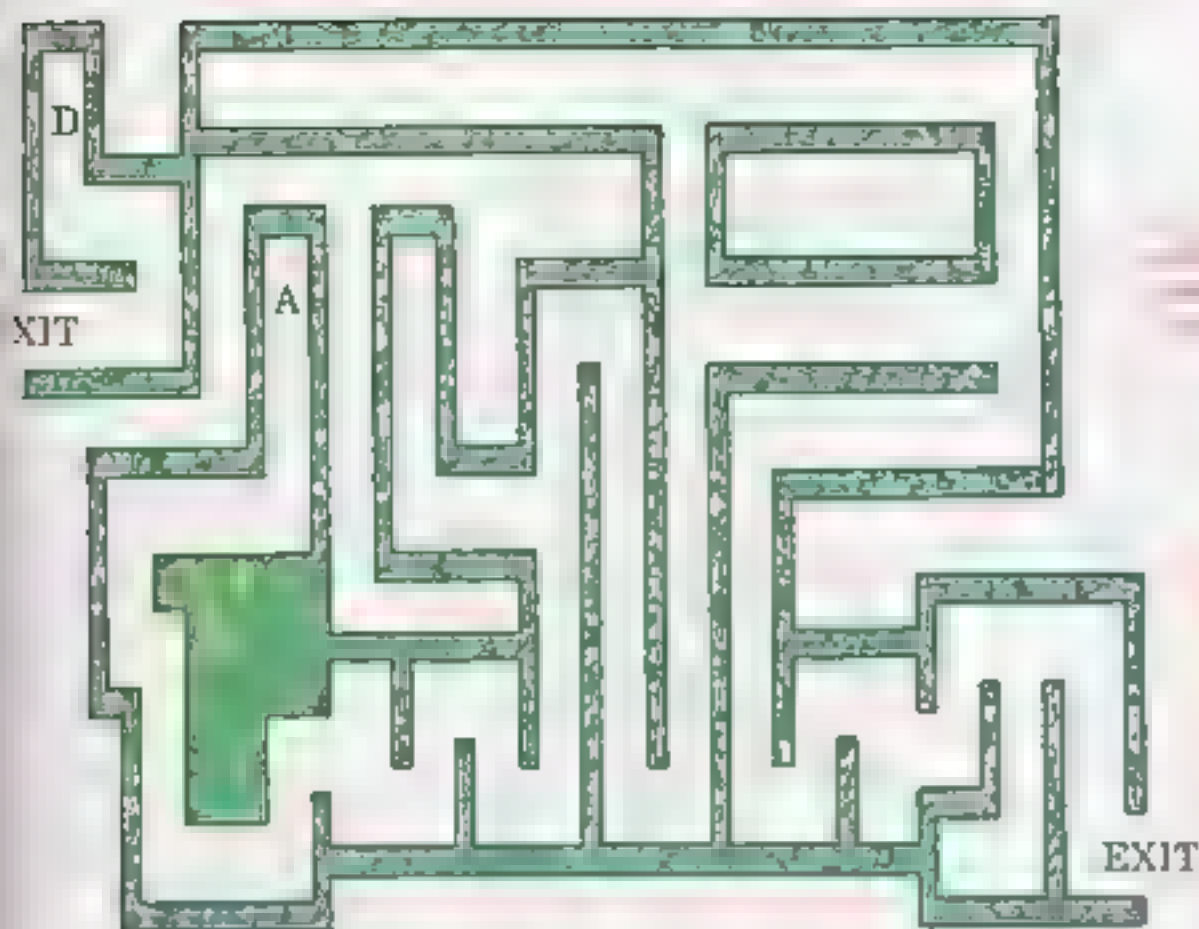


，正氣散也要常用，天龍劍的爆雷之計發生不了什麼作用，不如直接攻擊。打倒了陳留寨和陳城後，會出現一座橋，接下來便是最後目標——重整後的洛陽。

洛陽城及前二個山寨，將是你在吞食天地中，最難攻打的，孔明騎赤兔馬（此時軍師用姜維），趙雲拿正氣散。天龍、星龍是五把龍劍中最強的兩把，給馬超和關興使用，其他的無所謂，還有張苞千萬別排出來，他太容易中計了。方法是孔明先用兼克之計，趙雲用正氣散，另一人用倍擊之計，其他用攻擊指令，孔明亦用暗殺之計殺掉敵人的武將以利於攻擊。如此利用陳城來回，便可打下三個山寨。

而洛陽城有三場戰役，此時最好用孔明當軍師，因他謀略度



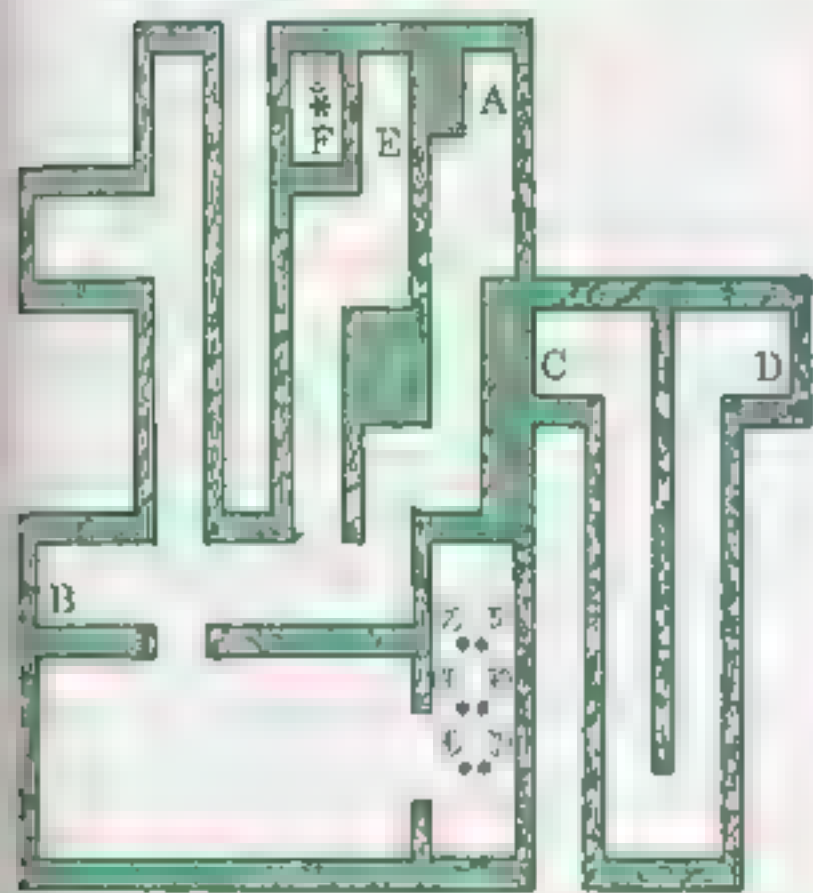


第一層



較高，而趙雲和其他的人用會心丹加強戰力，姜維多用單免和俗擊之計，若謀略度還夠，多用天雷之計，配得司馬懿一定要先解決。

若不小心，你勝了此場戰役，那便快進入洛陽城把劉備呼叫過來存檔。如此，只剩下最後一件事了，什麼還有事要做？別急！你不和劉備交談，如何看到結局呢？

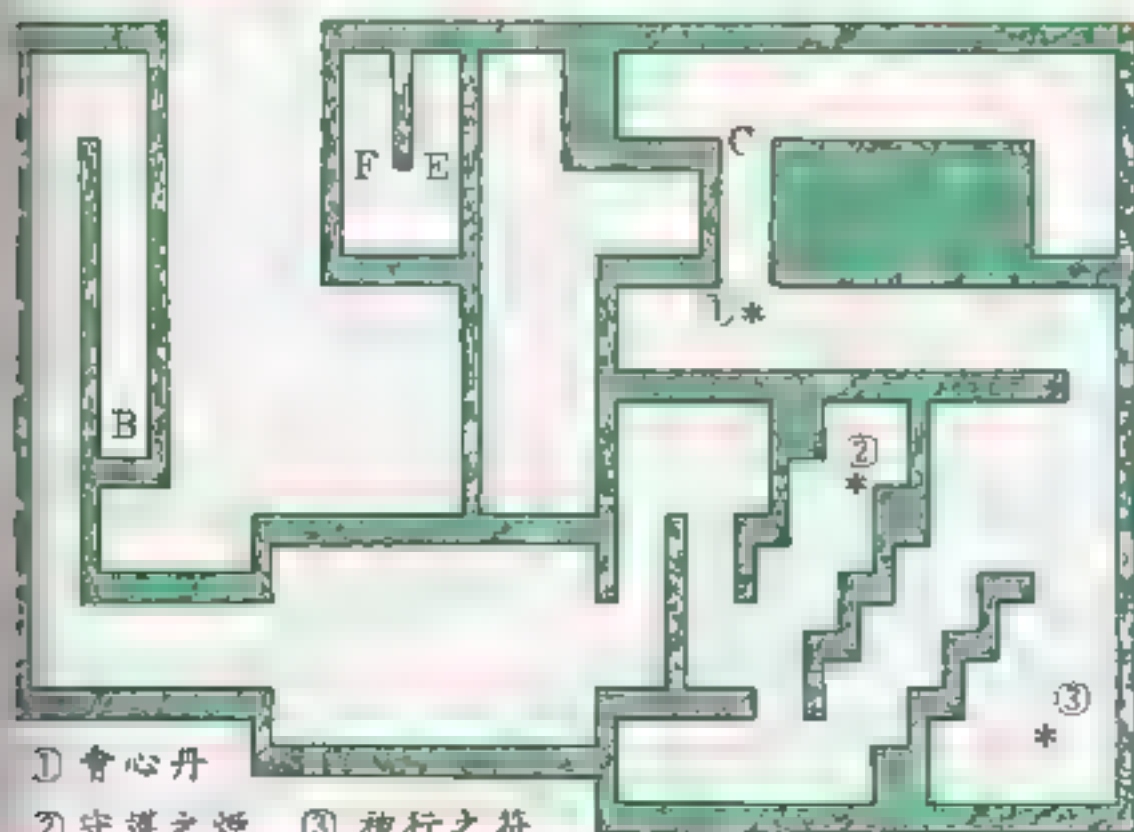


第二層

- ① 正龍盔甲
- ② 招魂丹
- ③ 金仙丹
- ④ 虎龍盔甲
- ⑤ 神行之符
- ⑥ 金玉盔甲
- ⑦ 火神頭盔



第三層



① 會心丹

② 守護之煙 ③ 神行之符

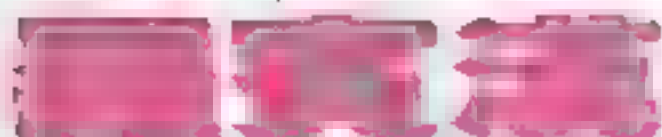


P S 當你武將在編脫離時，若再加入另一武將，則前脫離武將之物，將歸於新加入之武將所有。





## 綠林英雄



完全攻略



各位劫富濟貧、行俠仗義的俠盜們，您是否已成功的粉碎了約翰親王及其爪牙的叛國陰謀了呢？如果您已成功的摧毀這些詭計，恭喜您終於洗刷了長久的冤屈並回復伯爵的身份。若您正卡在某一箇令人厭惡的地方，苦苦思考卻仍然不得其門而入，沒關係，只要您仔仔細細的研讀下面這一份講義，相信以您的高智商必然能使問題迎刃而解。好了，閒話少說，現在請有問題的同學舉手發問：

問：在一個地方，我應該如何行事呢？

首先您可以四處逛逛瞭解一下身處之地——雲端森林。並試著找出觀察地帶(OVERLOOK)，既然是諸貴族的觀察地帶想必離營地不遠。

問：為什麼同一個地方我卻不能看到他們？

別忘了羅賓漢的身份是法外之徒，怎麼可以公然出現在公共場所呢！



羅賓漢雖身為法外之徒，但還是保有一點點社交的禮節。先和士兵談話，若並不肯妥協，只好動用武力了。別忘了給婦人一點“收費”費。

問：如果我不肯妥協，怎麼辦？

您至少拿了一項物品，在酒吧中您可以和某人下棋而贏得一項物品，只要您把它丟進您的杯中，包您千杯不醉。

問：我當如何才能救出蘇格蘭人呢？

您可以先混進教堂，



向教堂“借”幾件衣服，再由密道救出他們。

問：如果我不肯妥協，怎麼辦？

走他們？

看看訊息後，您就可以知道他們正迫切的需要某種銀色光澤的東西，偷偷的把它交給他們，您就可以順利的救人啦！

問：如果我不肯妥協，怎麼辦？

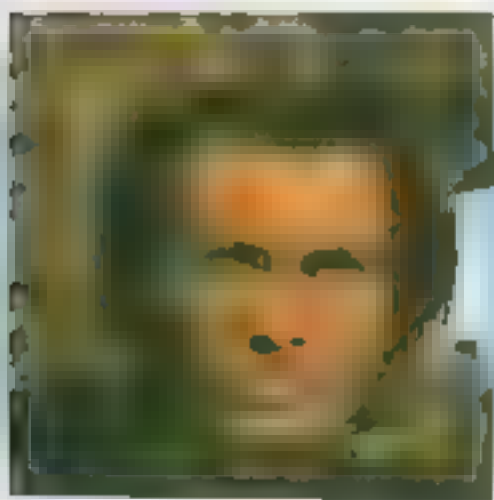
四處搜搜，您應該可以在一個東西下找出一個盒子。

問：我已順利救出蘇格蘭人，但我該如何才脫離安全的迷霧？

您沒忘記您所假冒的身份吧？學什麼就要像什麼，是不是？替他祝福一下您就可以安





[illegible][illegible]

第三天

[illegible][illegible]

第四天



出門後朝著WILLOW去了，一進入就看到MARIAN早就到了，你把武器放在外面，一陣交談後，你便將銀梳子交給她。她會告訴你事情的經過，然後又要你去取回她被奪走的HAND SCROLL。你又將那半顆心拿給她看，她會吃驚的拿出另一半，於是兩人開始

你拾起了弓箭，便朝善蓋視區去，等了一下，看見一位土兵抓着一個男的向城走去，你攔住了他們，跟土兵交涉放人，沒想到他竟口出狂言，你只好一箭射去……一切處理妥當之後，再拿 1 FARTHING 給他。



／ 待續



S1 休閒軟體界的盛事.....

# 金磁片獎

第三屆全國休閒軟體設計大賽



第一屆金牌獎「魔術彩球」獎金十萬元。  
第二屆金牌獎「聖域傳說」獎金十萬元。  
第三屆金牌獎「？」獎金十五萬元。  
得獎總金額高達一一〇〇〇〇元。  
參加辦法詳情請參閱87頁說明。



## 情懷專訪 (二)

——專訪《魔法門》系列遊戲的創作者 Jon Van Canby

亞佛列德

(以下簡稱亞)

在魔法門 I 和改版的工作完成後，接下來你又做了什麼遊戲？

Jon

在魔法門 I 發行的兩年以後，魔法門 II 在 1988 年 12 月上市。那時公司已成長到八、九名員工，我們也租了一間較大的辦公室。我們大概花了一年多的時間在寫這個遊戲，最初也是從 Apple II 版開始寫，因為用 Apple II 是我的專長，而 IBM 那時繪圖解析度很差，雖然市場在逐步擴大中，但我用得還不順手。我們仍用組合語言，同樣是 3D 點雲式繪圖。當我拿起以前寫第一代的程式碼來看，讓我禁不住要嘖嘖大笑。想想自己以前怎麼會把程式寫得那麼沒水準？

魔法門 II 我們有較多的人在參與計劃。一名美工、二名程式師、一名作家。在寫了大概一年

以後，大概在要完成的前夕，我幾乎沒勇氣繼續下去。計劃進行到最後一個月的時候，我是躲到外面去租了一間旅館，帶著心愛的 Apple，在裡面整整躲了三十天，才把這個遊戲照預期的計劃在耶誕節前上市。因為那時候公司擴編急速，我又要負責生產包裝和行政工作，一個計劃拖了一年還沒寫完，人多嘴雜溝通上都是問題，加上第一代的成名，造成許多外面相關媒體的攪擾。為了銷售理由，我又必須如期在耶誕節前夕上市。於是只有躲到旅館去，在沒有打擾的情況下，順利把遊戲寫完。

亞

魔法門 I 和 II，總共移植了幾種版本？銷售總數是多少？日文版的魔法門也是你們做的嗎？

Jon

在美國一地，魔法門 I 和 II 共移植了五種版本。分別是 IBM、Apple II

、Comodore、Amiga 和 Macintosh。至於其它國家總共有多少版，我自己也數不清楚。單就日本一地，至少就有五、六種版本，像 PC-9801、任天堂、SEGA、PC ENGINE，總計大概移植了十五種的版本。有些版本，是被譯成當地的語言在銷售，總計大概有十種語言左右。至於銷售數量，包括歐洲、美洲、和東亞，總數超過五十萬份。

日文版的移植工作，是由 STARCRAFT 製作發行，他們在轉換的過程中做得相當成功，我非常滿意他們的成就。還記得 STARCRAFT 的總裁 Nakersawa 先生第一次到辦公室來拜訪我時，他是一位年齡看似五、六十歲的長者，滿頭銀髮。但他見到我時非常興奮的跟我說，他把魔法門玩了。我感到非常驚訝！心想這個日本生意人，西裝革履，年紀一大把，竟然對魔法門裡的妖魔怪如數家珍，名字也能倒



皆如流。這讓我對他的印象非常深刻，我從沒見過像他這把年紀，這麼高的身份地位，竟會去玩遊戲。知道他對遊戲了解那般深入，而興趣也那麼濃厚，於是我同意把日文版的代理事宜，全部由STARCRAFT來處理。

亞：

之後你又發行了御封戰將和核戰狂人夢，說說這兩個遊戲進行的過程。

Jon：

在魔法門II出版時的痛苦經驗發生後，有好長一段時間，讓我不想去碰電腦，也對製作大型RPG心存畏懼。魔法門II花的時間太長了，人事開銷和一大堆不能預測的因素，讓我只想做些小遊戲來喘口氣。況且魔法門II Apple II版在1988年底上市，接下來又有許多其他版本要出。於是1989年一年中，我停下了做大型RPG的計劃，只想做些小品換換口味，於是有御封戰將和核戰狂人夢的構想產生。基本上，這兩個遊戲我只參與設計，程式部分由公司內部的程式設計師負責。但我每天都參與這個計畫，提供意見和構想，也監督每天的進度。說真的，那時我只想好好喘一口氣，關於魔法門續集的事，我也都不去想。

亞：

魔獸紀元是你和日本公司的一項合作計畫，請你敘述一下當時進行的過程。

Jon：

魔獸紀元是一個在美國、日本都有發行的紙上遊戲。這個遊戲很有深度，雖然它沒有像龍與地下城那樣有名，但它是個好遊戲。我們有原設計紙上遊戲的設

計人在美國設計人物和劇情，然後把這些資料寄到日本，由STARCRAFT從事繪圖和程式設計。照理說它應該是個相當引人注目的產品，因為有三家公司參與這項計畫，有原魔獸紀元的紙上遊戲公司、New World Computing、和STAR CRAFT。三家公司各完成這遊戲的一部分，而且是在沒有太多溝通的情況下，各做各的，最後做出一個不錯的產品。但是在美銷售的情形並不理想。

我認為這個產品銷售失敗的原因，是市場目標訂錯了。以美國市場來說，消費者喜歡見到的是最新的繪圖技術和新科技的應用。那時在美國，魔身音效卡正熱門，遊戲裡若不配點音樂，產品會死得很可惜。加上美國人不喜歡日本漫畫的口味，動畫製作又不夠多，雖然遊戲深度和設計都很好，但曲高和寡。然而，在日本賣場還算不錯，我希望將來也許能賣得更多。但這個合作計畫，我們從中得到許多經驗，特別是怎樣讓三家公司在一起合作進行一項計畫。

亞：

魔法門III這個遊戲做了多久？請說說其中發展的過程。



Jon：

魔法門III大概做了12個月，從1990年九月開始動工，直到去年10月順利上市。其中共用了四名程式設計師、二名美工、二名音樂家。遊戲測試公司裡就有十人，當然我們還不斷送B版給Questbusters去測試。平均說來，每週我花五十個小時在這個遊戲的製作上，其他同事所花的時間和我差不多，也許還多一點。當然到了計畫快完成的時候，我們一星期工作七天，一天工作超過十四小時。這個計畫是我們做過最賣的一個，也是第一個先從IBM版開始著手的遊戲。

我們必須要用最新的技術來和我們的對手競爭，在這方面我們感到非常驕傲，因為很多公司在還沒達到我們的技術時，我們產品已經開始銷售了。當時有許多產品都預計與我們同期上市，但我個人觀察，當魔法門III發行之後，造成許多公司都延期出片。因為他們要收回去把它改得更好，才敢再拿出來賣。我想這是我們造成了這些影響。

在科技突破上，我們的技術的確向前跨了一大步。要知道假如你的作品，不用最新的繪圖技術和語音效果，會把銷售紀錄拉下來。讓我覺得更好笑的是，有的計畫甚至拖到今天都還出不來，你可以想見我們的對手受到的衝擊有多大。

至於在遊戲設計中，最困難的部分，我認為是怎樣把腦海裡的構想，用適當的圖象表現出來。我要讓一個特殊事件在遊戲的某一段過程發生，用什麼方式表現在螢幕上，不管是用文字還是用圖形，我想這大概是最困難的

部分。因為對我來說，設計一段劇情是相當容易，但怎樣將它表現在電腦上讓別人也能懂，卻頗費周章。

亞：

在魔法門III，改良最多的部分是什麼？評論說魔法門III比它前代要容易上手，請解釋其原因。

Jon：

在新一代的魔法門，我們改良最多的部分是許多物品、怪物都能在你眼前出現。不像前代，當你走進迷宮，一下左邊有怪物攻擊，右邊有暗門，但畫面上你卻見不到這些動畫，只能憑空想像，所以雖然在迷宮裡機關重重，但你卻像走空迷宮一樣什麼也看不到。但新一代的魔法門，你看倒怪物會出現在你眼前，你會有更真實的感受，因為你看到的，就是你要拿的，或是要攻擊的。

另外我們之所以把這代做得比上代容易，是要吸引更多的玩家來玩RPG。在我們調查中發現，只有少部分人真正對神話幻想的遊戲精通，他們知道生命點數、武器系統和怪物類別。但存在的大多數人，他們也喜歡神話幻想式的題材，但對複雜的指令、厚厚的手冊，卻不知從何著手去玩才好。所以在魔法門III主畫面的設計上完全沒有文字，全是用圖形取代，像要睡覺的時候，就按帳篷的符號。在繪圖上，我們儘量做到淺顯易懂。我相信現在玩魔法門III的人有很多從沒玩過前代的遊戲，因為簡單容易，讓他們願意加入RPG的行列。

亞：

魔法門III裡語音

效果是怎樣做的？那些謎語又從何而來？

Jon：

語音出現在遊戲開頭和結尾兩個片段，每段所佔的記憶體容量是300K左右。我們的做法是找人用麥克風把聲音數位化錄進電腦裡，然後再用程式把它呼叫到遊戲裡。這個效果主要是針對聲卡發聲，但我們也讓度奇音效卡達到發聲的效果。語音部分，是我們做Game的下一步，你會看到下一個魔法門系列的遊戲，我們會在裡面放更多的語音效果。目前硬體科技上語音卡的產品越來越成熟，所以語音將是所有做Game公司的兵家必爭之地。

謎語的部分，許多取材自英國小孩從小讀的童話。也有些是老掉牙的謎語，或是靠押韻猜語音。我的嗜好之一是讀謎語書和拼字，所以我有很多這方面的書籍，遊戲裡的謎語，大部分都是從那裡找出來的。

亞：

廣告上說：「假如你沒玩過從前的魔法門，你照樣可以從第三代玩起。」這是什麼原因？假如你是魔法門裡的冒險隊伍，你會扮演什麼角色？

Jon：

廣告上的說詞，事實上是一個行銷策略，是要吸引更多沒玩過魔法門的人，可以直接從第三代玩起，而不需要從頭開始。但就故事情節來說，一、二、三代雖自有其結局，但事實上它們是相關聯的。假如你玩過第一代，在你玩第二代時你就明白故事為什麼要從這裡開始。第三代也是同樣的關係。假如你一代都玩完了，你就會對整個魔法門有一



個通盤的輪廓。基本上來說，我設計這個遊戲時，我就將它設計成三部曲。

至於我會扮演什麼角色？你的問話把我問倒了，我從沒想過我會扮演什麼角色。但我總認為自己代表冒險隊伍的全部。在遊戲開始時，裡面許多電腦預設的人物，其實都是我以前玩戰棋時留下來的角色。像其中有個叫C-RACK THE RACK的傢伙，是我高中用了三年的人物。那時我熱愛龍與地下城戰棋，每次征戰都少不了他。

亞：

魔法門III在設計的時候，有沒有特定的那種機器下執行？還有，你們有發行CD版的計畫嗎？

Jon：

當時設定的目標，主要是定在386-16SX或是286-16上執行。雖然用286-12也還算好，但主要定位是給386-16SX。當然，如果用386-33來執行效果當然更好。因為在開發這個遊戲的時候，我們公司裡已經買了386-22的電腦。至於我們下一個遊戲，會把它定在更快的電腦上執行，速度要快，而且一定要有硬碟。

CD版的魔法門系列將會發行，特別是魔法門III。快的話，今年底你會在市面上見到，到了明年，我們大量發行。



有了CD，我們能做出更好的音樂、更多的語音、更細的繪圖。這是我們的下一步路，我快要等不及了。現在用磁片來製作遊戲的成本愈來愈高，而且遊戲每個部分佔的容量愈來愈大。像語音部分、繪圖部分，都是用MB來計算的。我們很需要CD的支援，在製作上才能鬆一口氣。

亞：

就你以一個遊戲設計人而言，你對玩家修改遊戲的屬性資料，有什麼看法？

Jon：

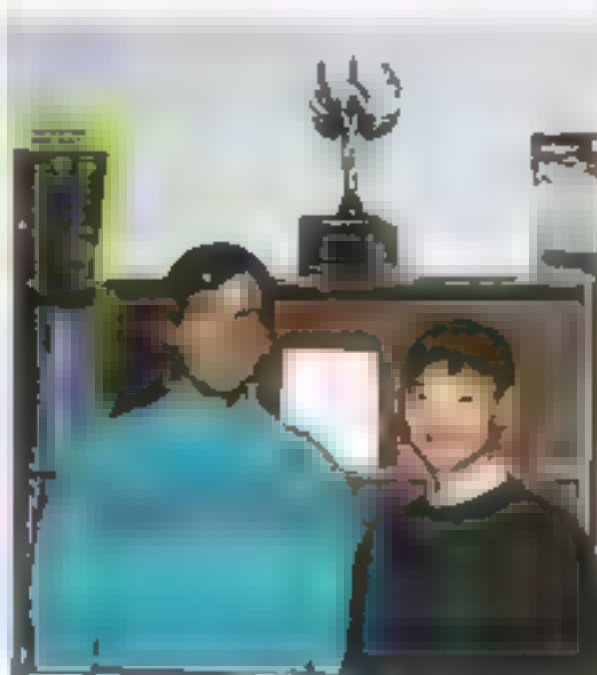
剛開始的時候，我並不喜歡這種行為，因為那會喪失你玩RPG的味道。就像你考試帶小抄，雖然題目讓你答對了，但成果不是你努力得來的，根本不會有成就感，自欺欺人罷了。於是我在早期寫程式的時候，會設法預防。後來，讓我漸漸了解到，每個人買遊戲時，都有他買的特別理由。不是所有的人，都是照著我玩的方式去玩遊戲，對某些逐臭之夫，他們很熱衷修改屬性，然後把遊戲玩完，這是他們享受玩遊戲的樂趣。假如他們喜歡這樣做，只要玩得快樂有什麼不可以？所以在我後來的遊戲裡，屬性資料都放在外面，讓想改的人就去改，只要你覺得好玩，我不想限制任何人玩Game的樂趣。我花了好長的時間，才讓自己明白，世界上真是一種米養百種人。假如你限制別人這樣，阻止別人那樣，未免心胸太狹窄了。只要你覺得好玩，就盡情享受你玩的方式吧！have fun！

亞：

對魔法門III中文化，你有沒有什麼批評指教？

Jon：

在遊戲設計之初，我們就設計盡量用圖形的方式來表達，我想那非常容易轉換成其它語言，所以我想中文化後效果應該還不錯，希望你們的玩家會喜歡。當你的一些東西用圖形來表示時，那是可以超越語言障礙的，使人



很容易了解。我們在製作時，儘量避免使用英式俚語，就是考慮在國際行銷時，可突破語言障礙。對於未來我們的產品，也是儘量用圖形來表達，取代用文字描述，所以遊戲會有更多的繪圖。當然，我們仍然會用文字來說故事，等到有了CD以後，我們會改成用說的。至於要轉換成其它語言那就更方便了，只要重新找人錄音即可。

我希望大家都能在我的遊戲裡得到樂趣。我們也非常希望接到你們的回饋。告訴我們你喜歡那個部分？你不喜歡那個部分？這可幫我們了解你的口味，做為下一個遊戲改進的參考。很多遊戲裡的改變，其實全部來自讀者的意見。

在魔法門III結尾的部分，我們同樣設計了和前代一樣出現一大串密碼，將那串密碼寄到公司來，我們會送你一張小獎狀。任

何人花那麼長時間玩我們的遊戲，我們要表示對他的感激，並感謝他對我們產品的支持。

亞：

說說看New World Computing未來一年的新計畫？

Jon：

今年我們計劃要發行兩個魔法門系列的新遊戲，我們不再用第四代、第五代來區分。事實上，魔法門III是那套三部曲的最後一集。下一個魔法門系列我們叫做Might & Magic-Clouds of Xeen，Xeen代表另一個世界的名字。就如同第三代裡的Terra，Xeen將是下一個你要冒險的世界。我們不再將它冠上第四代，雖然它是我們所做的第四個魔法門系列遊戲。我希望這個產品六月能上市。它採用魔法門III相同的工具程式開發的，但全新的世界、全新的劇情，配上更多的語音、更多的繪圖。另一個魔法門系列的故事和Clouds of Xeen相連，預計十一月時推出。這兩個遊戲各自成一體系，但你若兩個都玩，也會變成一個更大的遊戲。到目前為止，我不知道這兩個遊戲有多大，我猜至少要10MB以上。

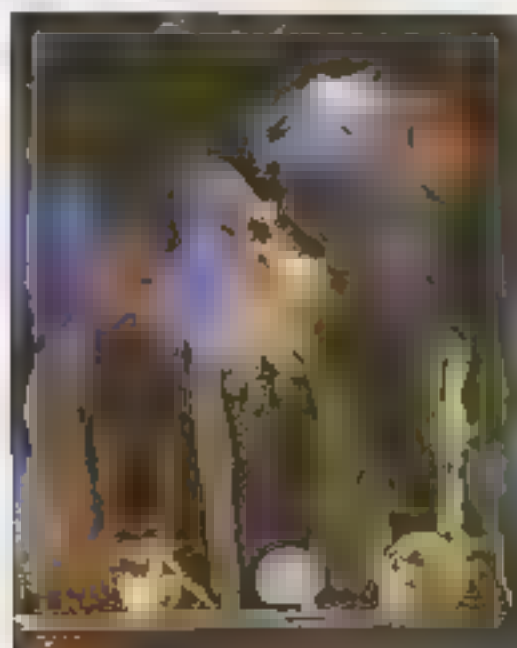
另外，我們也製作了兩個視窗遊戲，但都屬小品。一個叫Veegas Games，是一些賭戲，另一個是科幻戰略遊戲。另外從前有個戰略遊戲叫Empire，我們和該設計人簽下合同，請他重寫Empire豪華版。這版遊戲擴充原來的架構，繪圖、音效也會改良，它將是一個非常吸引人的產品。預計九月底可以完工。

日本的STAR CRAFT，也正在幫我們寫一個科幻的角色扮演

遊戲。這個遊戲大概要十一月上市，他們採3D介面，在IBM上的效果相當不錯。當然，在二月我們要推出 Planet Edge，是一個科幻冒險RPG，目前已進入最後測試階段。至於移植 Amiga 和 Macintosh 版我們也在做。另外，我們授權給其他廠商去做魔法門系列的超級任天堂、SEGA CD-ROM和PC ENGINE版。至於我們公司內部也正進行SEGA和超級任天堂版的魔法門II和III。所以消費者不管用那種機器，都能有機會玩到魔法門系列的产品。

至於電腦遊戲市場和電視遊樂器市場，雖然電視遊樂器市場比較大，但我仍無採取兩者並進的態度，除非有一天電腦遊戲市場完全消失，我才會放棄。電視遊樂器的市場好像在坐實業飛車，但電腦遊戲市場卻穩定多了。我不怕坐實業飛車，但靠電腦遊戲的穩定成長，卻來得更安心，當然我兩邊都做，還是比較安全。

到今年底，我們可能會大步邁向CD-ROM，不管是電腦遊戲也好，電視遊樂器也好，都是如此，我想這是我們未來的走向。有人說電腦磁碟片，短則一年，長則五年會在市場上慢慢消失。



希望大家都能喜歡我的遊戲，並在其中得到樂趣，我們也致力開發更多更好的遊戲，來回饋消費者的愛護。未來遊戲市場還有更廣闊的空間，期待我們來攜手開拓。

### 後記：

回程的時候，已是下午四點時分，正值下班的尖峰時刻。車子在往DOWNTOWN的路上走走停停，撞擊著腦海中雜亂的思緒，稍一失神，險些撞上前面忽停忽走的車子。

想起萬哩之外的美麗之島，有一小群人正因休閒軟體的代理權爭奪戰而劍拔弩張。智慧財產權和智慧有價的觀念在坊間迅速傳播開來，消費者在相關媒體和各種廣告宣傳下，莫衷一是。

心中有著太多疑問，想要找到答案，就如同這次千里迢迢跑來專訪，要尋找解答。

在美國自由競爭的社會，許多遊戲公司代理歐洲的軟體，常常在售價上比本土開發的軟體便宜很多。因為代理商在成本計算上，只用代理金、權利金加上製作成本來決定售價，而不列入開發成本。「薄利多銷」在商場上畢竟是一條金科玉律。然而，為什麼當軟體世界把這套經營理念，帶進國內遙隔消費者的時候，卻被別人用「不能以磁片數的多寡，決定軟體價格」的智慧有價觀念，全然否定！

當Koei在歐美市場，因銷售不合當地玩家口味的東方戰略遊戲而節節失利，轉而推出迎合西方歷史背景的李成吉思汗、大航海時代的時候，Koei為什麼要把這些經營損失，讓背負五千年歷史文

(註：假如您對魔法門山有任何批評指教，歡迎您寫信到軟體世界服務部來。我們會收單整理您寶貴的意見，將它譯成英文，送交New World Computing作參考。)

化包袱的炎黃子孫，用「智慧有價」的觀念來負擔？

當國內為休閒軟體開路的先鋒者，在節衣縮食、焚膏繼晷下做出一套套屬於中國人驕傲的休閒軟體時，為什麼沒有人用「智慧有價」的觀念去保護它，卻要把它拿來——「考驗玩家的眼光」？

難道「智慧有價」代表著有原廠授權信函，再製造出來的商品，可以銷售比原版更高的價錢？

軟體世界是個帶動工業的火車頭，在曾經荒蕪的休閒園地裡，辛勤地播下種子，帶動它的成長。

我，是火車頭裡的螺絲釘，和火車頭其它部分的零件一樣，熱愛這份工作，堅守自己崗位，齊心推動火車頭不停的運轉。

也許有一天，地處繁榮了。消費者願意拿更多的錢，去乘豪華列車，買一張蓋上「智慧有價」的紀念章的車票。但是走過歷史歲月的火車頭永不停止，只要是對大眾有益的事，我們一定義不容辭。

我們沒計劃能送您遊覽日本；也不鼓勵你拿奧運金牌，只希望用平價的消費觀念，充實你更豐富多樣的人生。

我們不停在向前走，明天還是會繼續。

士



# 猜猜我是誰？

- 以下是某些遊戲封面的“神秘人物”，請立即睜大您的眼珠，看能否猜出謎底！
- 注意！當您要用力猜時，請先大笑三聲！如此眼部運作才會正常！
- 請分別寫出該“人物”所屬的中文遊戲名稱，並將答案寫在明信片上寄回高雄郵政 28 ~ 34 號信箱軟體世界雜誌社收，參加好運 **大抽獎！**

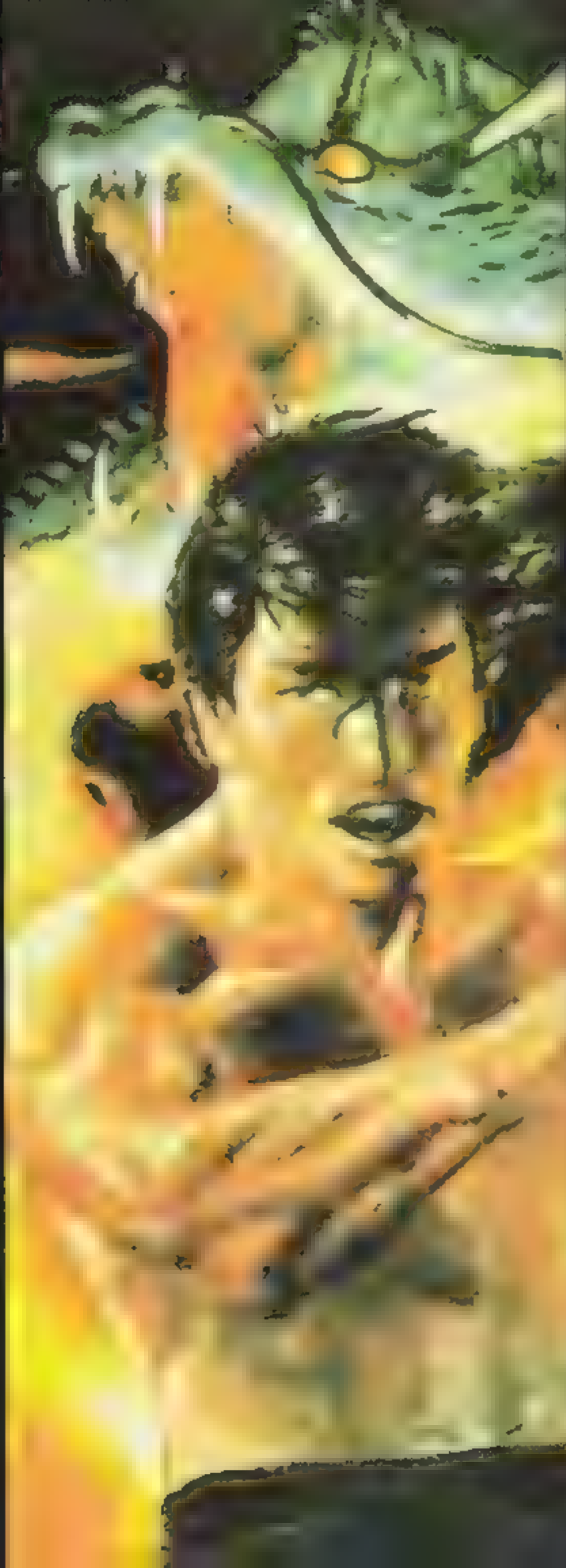


## 第35期尋字拼盤中獎名單

薛念唐、陳瑞呈、譚昌翰、陳冠帆、陳春龍

第35期的尋字拼盤似乎困難了些，所以答對的只有五名讀者，以上中獎人均可得價值 5 0 0 元之內的遊戲，請中獎人靜候通知。

# 如來金剛拳傳奇——招出



## 買如來金剛拳傳奇送楚漢之爭2

想都沒想過，不過這次來真的！買如來金剛拳傳奇你就有機會得到楚漢之爭2，還有機會列入楚漢之爭2意見小組人員。

### 活動內容

即日起凡購買如來金剛拳傳奇你就有機會參加20名楚漢之爭2意見小組，可玩未上市前第一手楚漢之爭2，將你的意見列為我們的重要參考數據，遊戲上市後再送一套楚漢之爭2，如果你運氣不好沒抽中，沒關係還有50套楚漢之爭2免費給你。

### 活動辦法

凡購買如來金剛拳傳奇，將下手冊內印花剪角將印花黏在明信片上，註明姓名、地址、電話寄至高雄市郵政230號信箱，軟體世活動組收，即可參加抽獎。

### 活動時間

5月1日至7月15日

### 抽獎日期

於7月20日公開抽出，並當期軟體世界雜誌及CCP公佈意見小組及得獎名單。

欲購從速

詳情請洽



81 第二屆全國休  
閒軟體設計大賽

- \* 佔比賽之特別獎，參賽作品中，經評定為最具有特殊技巧及創意的

(以上得獎作品將由新冠科技有限公司發行上市,並付予版權費)

IV 参赛作品若引发智慧财产权纠纷,其法律责任由原作者自己负责。

## 評審作業

1. 預定九月六日進行初審作業。
2. 預定九月十二日進行決審作業。
3. 預定九月十七日下午二時舉行頒獎典禮。

金  
雞  
鐵  
樹  
、 金 雞 鐵 樹

# 遊戲評析

數千年以來，鍊金術士一直夢

想著能夠把元素任意的改變，把一文不值的普通金屬轉變為稀有的貴重金屬，在拜金本位的體制下，擁有這項技術的人將可掌握無法想像的權力，這項神話

般的技術一直停留在夢

想的階段，直到25世紀

在水星上，一名科學家

Dr. Romney的公式輕

易的解決了，它能將任

何的物質轉變為另一種

物質，而大量純淨的能

源，是它的副產量，擁

有了它，25世紀那些有

毒物物質、放射性廢料

的污染、廢墟遍佈的瀕

死地球，就能恢復太陽

系文化中心的舊日光榮

。NEO的兒子DR. RA

ME雖然會全力阻止，人

算再世，的未來就掌握在

你的手中。

自從一年多的SSI

推出了25世紀系列的第

一個——Countdown to

Doomsday——之後又隔了

相當時日才推出第二集

（堪供各位玩家一個方

法——最好能照SSI遊戲

的“Save game”檔

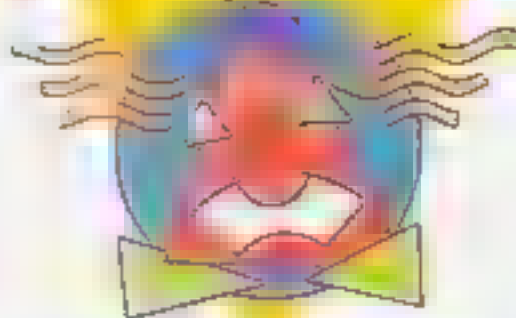
分類統一拷在一張磁片上，避免

“失落，造成不必要的麻煩）

，在第一集中有許多改進（與

Pools of Darkness及Countdown

to Doomsday比較）是SSI技



Lucifer

兩的進步

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

種遊戲過程，多結局的多維遊戲，因此，必須讓玩家選擇一條應走的路線來進行，也就是說，從第1至第10，玩家需要到這些地點採集寶藏，使得進入遊戲的「度」至多，這限制。

在遊戲中有許多情

節作為部份的極端探險

部份，主角們必須在自

己的太空式建築物內與

敵人作戰。有時甚至要

秀手槍拳，在與Gen

etic Foundation的戰

中主角們必須逐漸摧毀

整棟建築，最後釋放自

殺命的生化武器自滅。

有敵人，對有破壞狂的

玩家來說可以獲得很

的成就感。

另外，遊戲將帶你

到Jupiter去一遊，你將

有機會見到適應Jupiter

的基因改造人種 Stern

runder，並了解他們對

於這的革命行動，說實

這裡，遊戲中又帶進

主題，經過遺傳工程

學改造後的生物，究竟

是只視作一個獨立的生

命體？還只是扮演工

角色的基因工程師的

民，當作毫無生命尊嚴的物

？遊戲為了突顯這個主題，刻意

加入了一個名為PURGE的

，這是一個由電腦控制的

，第4集在KILL，KILL

上種人，一義豆機成了敵

。文+西，引出一些個

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對

，這一年來，SSI遊戲的情節對



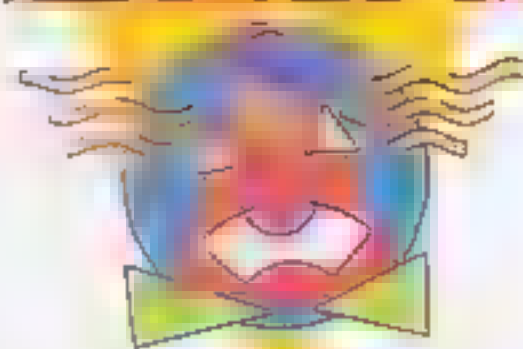
# 拯救地球II



# 遊戲評析

思的主題，各位玩家可要好好為思考一下。

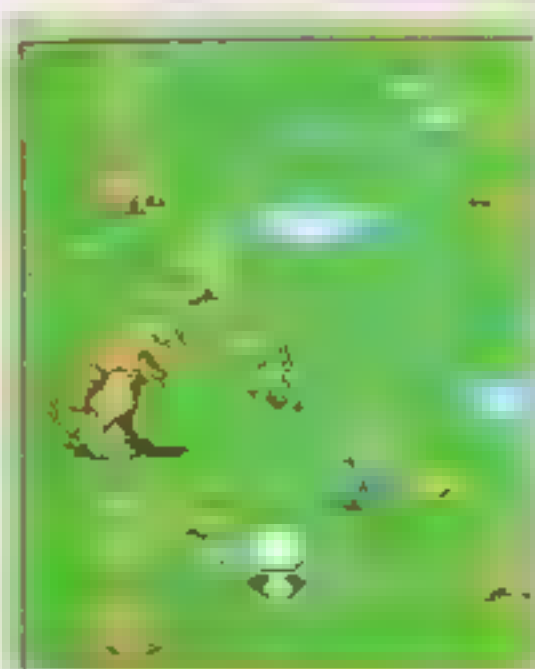
至於音樂和一些其它的部分更是讓人耳目一新，音樂不再是SSI的老套，片頭露一下，食此音訊全無，搞不好連聲音都是默片一段，此次SSI的音樂請到The Fat Man（遊戲界相當有名



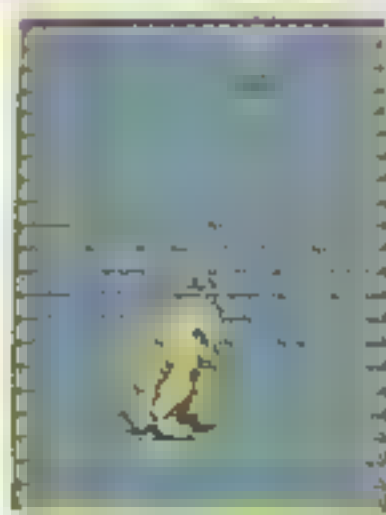
的自由作曲家，以前常與 Origin 合作，但自從 Origin 決定作品儲量減少後，便不再再有合作計畫），而音樂上再加強，在遊戲中除仍有重大進展或作一些特殊效果時，或詭異或激昂人，的樂音都會適時響起，帶給 AD&D 系列玩家不同的感受。

遊戲中更有許多細心的設計，像 Buck Rogers 在和敵人作戰時如果遇到爆炸時會跳開尋找掩蔽，因此他絕不會被炸傷；而在金星地面作戰時如果有人使用爆炸性武器則你甚至可以看到在爆炸範圍內的植物及地面被燒焦的慘狀。至於即將有大量新武器一龍的玩家恐怕要失望了，遊戲中只比一代，約多了 2~3 種新武器，不過水星製、金星製、月球製的特殊武器，威力大增，爆炸性的武器更是滿人機，一場戰鬥下來雙方都堪稱屍山骨海。

強力的護甲使你刀槍不入的感覺。

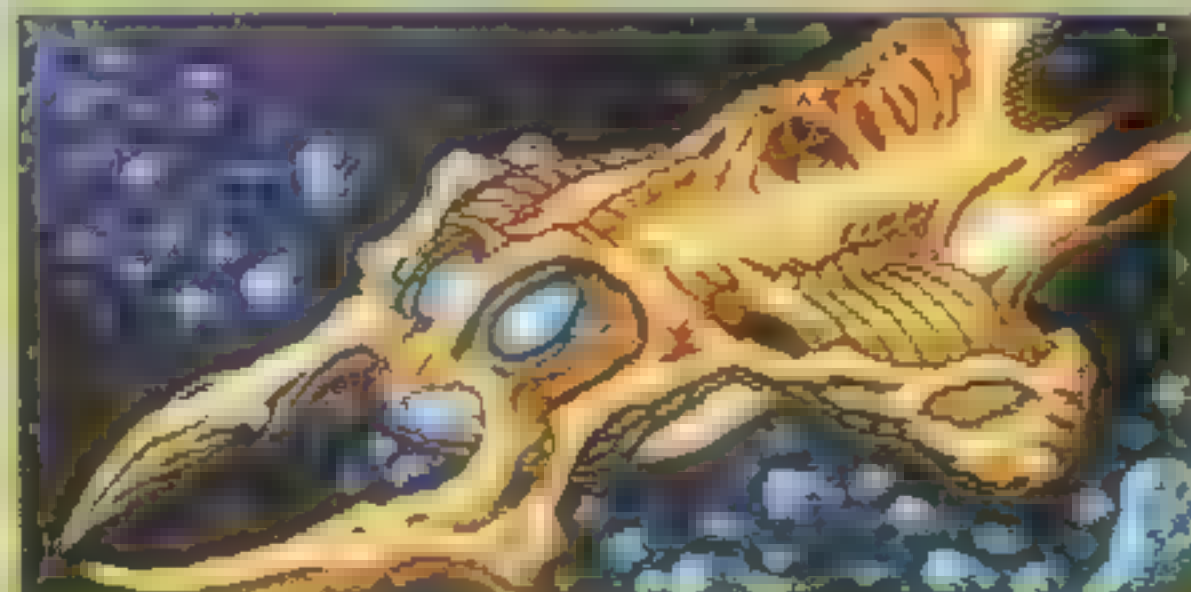
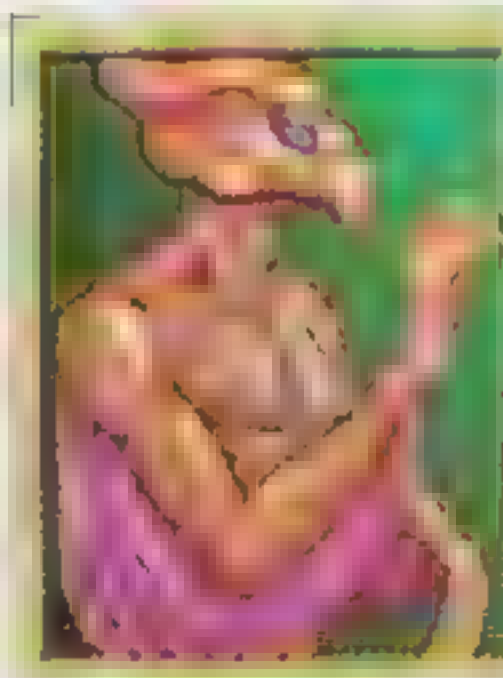
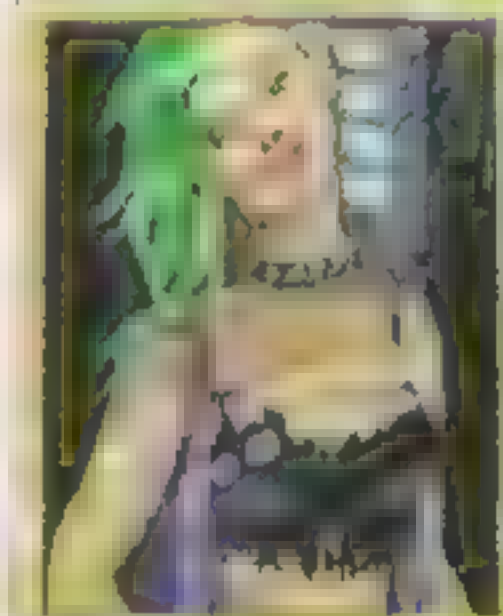


而，在遊戲中，有許多種不同的敵人（包括敵人 ECG 實驗戰鬥基因生物）這次進步到了五代，如惡魔般的外貌再度與你作戰，更有新型的機器人出現，還有破壞巨大的肉食恐龍，月球人



戰機中植物怪，大量的敵，等待你去征服或是被征服；敵車的人，智慧的人有否，他們會在最適當的情況，更月設具有殺傷力的攻擊方式，是友軍最大的傷害，你或隊友如果不能快速的成長，失敗是可以預期的。

總而論之，這是一個中型的 1.5 RPG，以前未接觸過 25 世紀系列的玩家可以由此開始，玩過拯救地球的更是不可放棄，AD&D 的老手也可以接觸一下試試這個新的經驗，為你的 RPG 生命再添一頁輝煌的戰史吧！



## 拯救地球II

起角色扮演 (RPG) 遊戲，總會讓玩者有股莫名其妙的興奮感。而每當玩者化身成千面郎君，飛入那絢麗神奇的 RPG 世界而遨遊其中時，往往能將現實生活中的種種不快拋在腦後，享受萬人景仰的大英雄滋味。在此

，筆者非特有個玩家也是在接觸 RPG 後，而深深愛上電腦遊戲，無怪乎 RPG 之經典鉅作——創世紀 VII，所引起的矚目是所有遊戲中最強烈的。

近幾年來，國人遊戲界受到外來文化的刺激，許多設計師紛紛投入心力在發展屬於國人自己的作品，其中 RPG 領域的成就可算是最大的。中文 RPG 的影子最早該算是從勇者鬥惡龍身上看到，之後像是軒轅劍、破曉神傳說及俠客英雄傳等等作品上則進步也是有目共睹的。而如同西方 RPG 文化的創造過程一樣，前述幾個作品和西方早期 RPG 一樣，其著眼點大都放在打探險、殺戮敵人、增加經驗、提升等級、然後再入關殺或

最後完勝打敗大魔頭的任務等等。從國外最近幾個 RPG 代表作

的身上，我們不難嗅出程式設計師們正力求突破舊有的窠臼，進

■ 震天門主不敵，死於非命 ■



## 俠影記



傳劍寒

而開創 RPG 的新風貌。而國內有此用心的狂熱份子們也正努力開創中文 RPG 的新風貌，而俠影記就是他們所推出的第一套作品。

說起俠影記與從前中文 RPG 最大的不同點，首推其「即時戰鬥模式」。在從前的作品中，戰鬥的發生往往是不可預知的，就好比踩地雷似的，在兩軍相遇後即切換成另一種形式的螢幕，然後只看英雄們與英雄對峙兩邊，雙方互做揮舞狀，接著計算傷亡數後，戰鬥便告結束。而俠影記所採用的戰鬥模式，乃是直接在地圖上發生，你並沒有因為發生戰鬥行為後而進入了另一個「異次元空間」，就像真實的世界一般，在路上遇到敵人，就在路上開打起來，而且你也不必因為發生戰鬥了，所以就去做其他的動作（如檢查或使用物品等）。在俠影記中，你一樣可以去做這些動作，就好比在真實世界裡，不會因為戰鬥的發生而停止了其他可能發生的事情。

另外值得一提的是

■ 震天門主挑燈夜讀，不知死神已漸逼近 ■



■ 魔教黑衣人的來襲！ ■

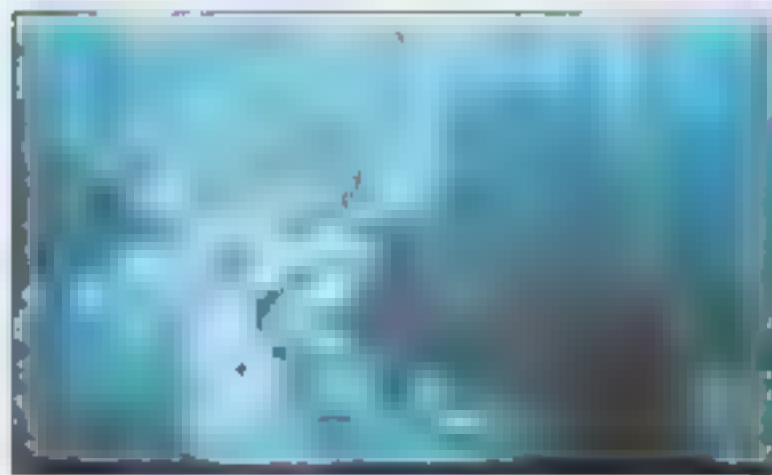




# 遊戲評析

是，俠影記中的戰鬥行為並不是一個讓你厭煩的練功行為，你不會因為練功不足而無法完成整個遊戲。只要你行，甚至可以不用和對方短兵相接就能戰勝對方；例如試玩版中你可將蛇主引到木頭陣裡，讓他被機關撞死，而不

## ● 俠影記製作小組 ●



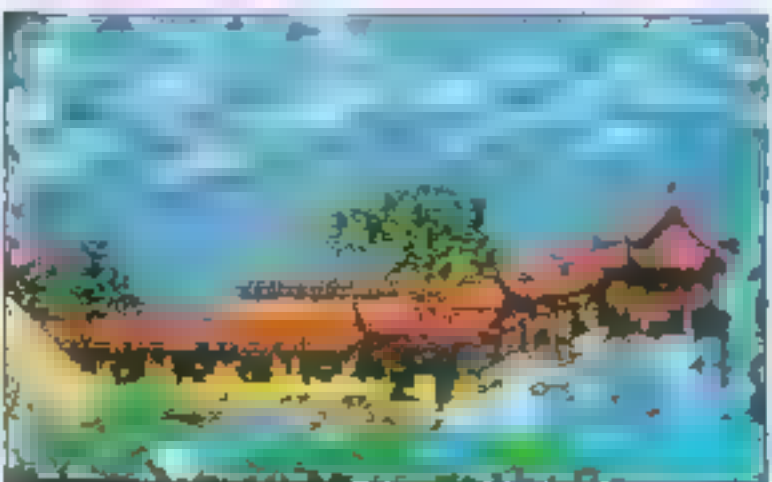
男女主角 一是英氣勃發，一是溫柔婉約



是硬碰硬的和他對幹。

還有一點，我們將會從俠影記中學到，戰鬥並不是單靠武力強弱來解決一切，動動腦筋，武功低對方一截照樣有機會打勝，端看你的「策略」的運用。說穿了，俠影記中的上乘武功——俠影步就是武學中的最高境界——打不

## ● 八劍山莊 ●



過就死，當你功力尚未恢復發功時，跑吧——當你功力強了，跑吧——總之以往硬碰硬的做法將會死得很慘，惟有針對地形做上適當的工巧，方是上策。

除了戰鬥模式外，俠影記的對話，將讓你耳目一新。相信在一過試玩版的筆者，一定會發現，其中對話幽默，對話情節，頗能讓玩者發出會心一笑，而在正式版裡，將會有許多更為幽默的對話等著你去發現。另外其對話模式所採用之選項式，更將冒險遊戲的精華融入 RPG 中。現在，我們已不用

如月瘦子般嘗試去與其他角色交談，去得到一些無關痛癢的訊息，進入玩者將有發問的權利，想問什麼，就問什麼——非問你問的人，別人也會主動來找你聊天，而畫面上豐富的對話內容，將會為你在這 RPG 世界，增添另一種情趣。

其他如寶物的物品欄中，物品的名稱及圖示你都可與眼看見，這將使你選擇物品的使用更為方便。還有在劇本、音樂及畫面上的功力，都將會令你耳目一新。除了上面所談的以外，我想下面所提到將更為重要。

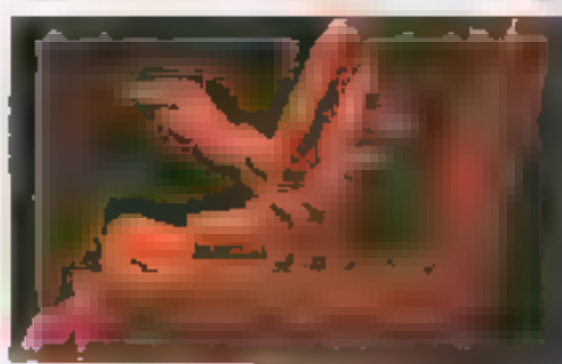
## ● 遊戲中部份人物肖像 ●



相信從前玩者在選購遊戲時，僅能從新華雜誌，或只是從遊戲的封套中得知有關遊戲的種種，但總是不敢貿然一試。而俠影記製作小組此次為「務大眾，更要重玩者實得有情」，將於一月底電腦遊戲世界中又出版了一本「試玩版」，不但附有各人的肖像，作為正式版中的參考，此「試玩版」，更廣受各界好評，可謂「玩者」相當的多，其中也不乏精闢見解，而俠影記製作小組也都參考了這些資料，並將正式版中給予大家一個相當大的驚喜，我們真的很高興，在此事事皆以民意為依歸的時代，俠影記製作小組能如此注重消費者的權利。

如今，俠影記終於在 3 月 29 日正式上市發行了，有些人覺得非常好玩，但或許也有些人覺得比起外國遊戲還差上一大截。但不管怎樣，我們已從俠影記身上看到中文 RPG 新時代的來臨；相信只要肯花心思，在不久的將來，國人自製的產品定可超越國外，或許就在俠影記二代、三代也說不定。

## ● 魔教教主 神龍見手不見首 ●



楔子：

當暮色低垂，巫師 Raistlin 望著營火邊狂歡的人群，喃喃自語：「他們高興得太早了。」 Raistlin 和他的伙伴們剛解救了被拘禁在 Pax Tharkas 城為奴的人們，並且施巧計把城門封死，阻過了黑暗之后所派出的大批追兵。

Raistlin 緩緩地說：「這些人不知道危險近在自睫，龍人軍隊隨時可能衝破城門，展開追殺。我們必須趕緊離開此地。」大伙兒的首領 Tanis 點了點頭：「沒錯！可是我們能把他們帶到那裡？這幾乎是塊完全陌生的土地。」緊接著一陣沉默。

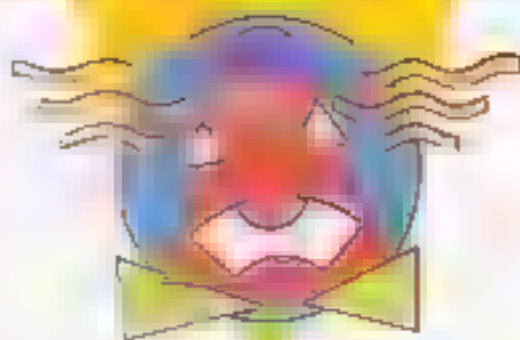
向脾氣最火爆的矮人 Flint 忽然插口：

傳說中這片區域原本是由山精人所統治，當黑暗勢力降臨，矮人們找到一條貫穿南方山嶽的道路，通往位於 Tho-

rbarin 的王國。或許我們可以把這些人帶到那裡去尋求庇護，只是他們走得太慢了。

Raistlin 冷笑了一聲：「哈！這些人只是一群手無縛雞之力的烏合之眾，我看沒走幾步就會起內鬨。何況他們所帶的食物只夠撐兩三天。」

Tanis 望著他的伙伴們，堅定地說：「不管怎樣，我們不能留在這裡等死。我有一個可行的計畫：派四個人組個偵察隊，在大隊人馬前面探路，順便看看有沒有食物。其他的人就留在難民之中保護他們。誰要擔任偵察的工作？」十二隻手全部舉起。



## 幻影法師



Lotus

Tanis 環視了一圈，開始分派工作：「Riverwind、Goldmoon、Raistlin，你們跟我來」

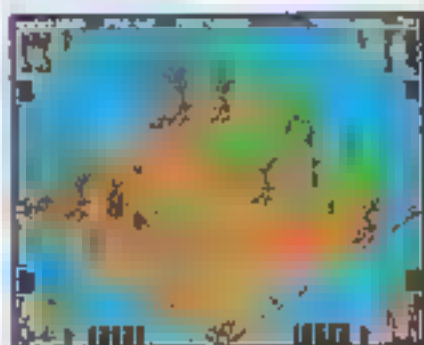
全新的界面：

如果你曾經玩過SSI所出品的「長槍英雄」系列，再看到幻影法師精緻的畫面，一定不相信這是同一系列的遊戲。雖然一共只用了16色，但是整體效果決不輸於256色。說實在的，筆者在抓取圖形時，用256色的模式抓了數次不成，後來才醒悟到這只是16色的畫面。

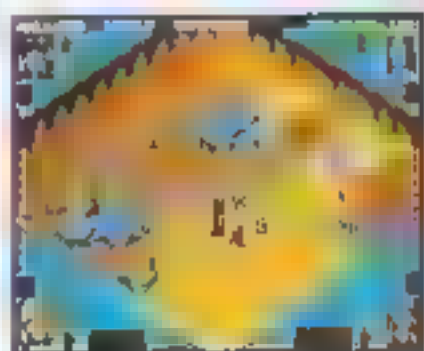
整個遊戲共有兩種畫面：地

圖及戰鬥畫面，這樣的設計頗似創世紀V以前的風格（只是畫面漂亮得多）。地圖畫面有些類似戰略遊戲，可以看到偵察隊、難民隊伍和龍人追兵的位置及附近的地形。

如果偵察隊想仔細勘察某個

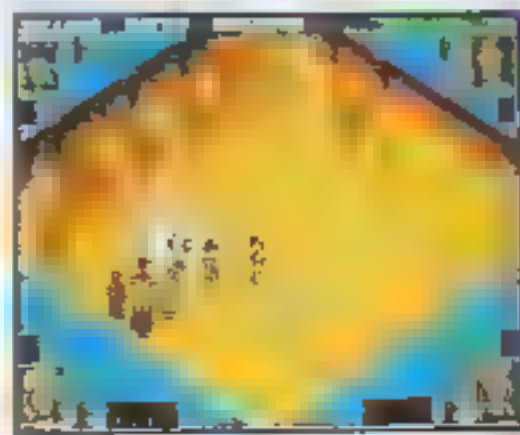


地點或是碰上敵人，就可進入戰鬥畫面應戰或是搜尋有用的線索。戰鬥場面採用特別的視角，極具立體感。遊戲的進行採取先進的即時(real time)系統，不管



行進或是戰鬥時，玩者都不能猶豫太久，當你在考慮的時候，光陰毫不留情的飛逝，敵人也不會停止對你刀劍交加。

好在遊戲中設計了自動戰鬥的功能，不至於發生第一代魔眼殺機中手忙腳亂的窘境。戰鬥場面頗有真實感，尤其是施展魔法

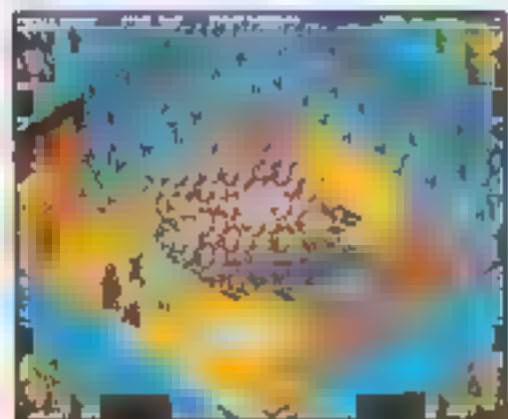




## 遊戲評析

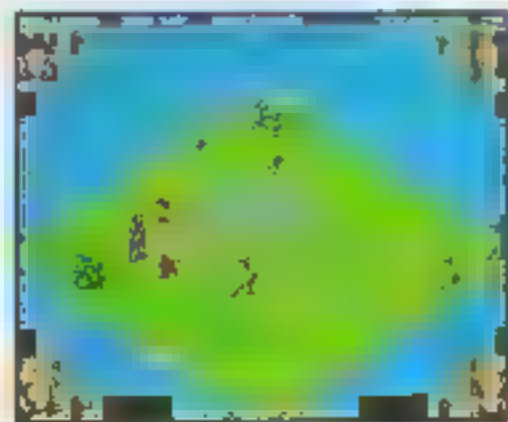
時，會有戲劇化效果。例如 Web 法術，只見魔法箭彈指射出一道蛛絲，打到敵人身上，立即形成一面蛛網，把敵人黏得動彈不得，只能任你宰割。

又例如人殲術，簡直就像枚手榴彈，一聲巨響後，方圓五步內寸草不生。遊戲的界面設計得相當流暢，只要有一隻滑鼠就可以順利地執行所有的功能。音效也不錯，可以表達振奮、警覺和懸疑等各種情境。



### 特別的任務：

除了全新的畫面外，幻影法師的劇情也大異於一般的角色扮演遊戲。英雄們不再東征西討地橫衝直撞，必須很小心地帶領一群脆弱的難民，為他們探路，打發敵人，甚至找尋食物供養他們，必要時還得和他們溝通，軟硬兼施地請這群大爺上路。在這一點上，幻影法師頗有戰略遊戲的風味，和傳統上到處找人練功以求提升等級的遊戲截然不同。



如何讓難民們乖乖地照你的指引前行，是這個遊戲最重要，也是最困難的部分。說起那批難民大爺，實在把人恨得牙癢癢的



。不管你如何伺候他們，仍要面對不定時的內訌和分化。難民已分裂成好幾個小隊伍，會使得你的工作更加艱難。筆者曾身經百戰，好不容易殺出一條血路可讓隊伍安然通過，沒想到難民們竟然「叛變」，回到黑咕之后那裡繼續被奴役……！

### 難民會議



即使難民對你百依百順，他們仍會因饑餓或敵人士兵的追捕而迅速死亡。由於在遊戲開始的兩天之內，敵人被困在城門之中，食物也不虞匱乏，你必須利用這兩天完成大部分的任務。兩天之後，前有饑荒，後有追兵，日子就不好過了。

### 一些小缺點：

幻影法師是SSI一項嶄新的嘗試，雖然在畫面和遊戲風格上相當令人稱許，但也有不少需要改進的地方，最令人詬病的就是人工智慧的設計。難民的行為相當不合理，遊戲手冊中指示：只要供給充分的糧食，好好照顧他們，就一切OK；但事實上難民動向之中，隨機的成份很多，在完全相同的條件下常常做出不同的

決定。幸好敵人的智商也算差的，要躲開他們並非難事。

### 可怖的敵人



戰鬥上有同樣的問題，如果採取自動戰鬥模式，隊員常常擠在一堆成為靶子，或是無視於面前的障礙物，拼命向樹木石頭浪費箭矢及法術。另外一點就是劇情單調，整個遊戲裡只有三、四次的對話，喜歡解謎的朋友可能相當失望。遊戲裡有一些旁支，你可以自行設計路線，用兩三天（遊戲裡的時間）直接把難民帶往目的地，或者繞到那些不重要的地方逛逛。

由於戰鬥並不是遊戲的重點，過地的敵人可能使你相當厭煩。遊戲手冊中對可加入偵察隊的三位伙伴有詳細而動人的介紹，他們之間有兄弟、情侶、死對頭等複雜關係。很可惜的是遊戲並沒有充分運用這些隊員的性格，交織出可觀的劇情。

### 英雄群

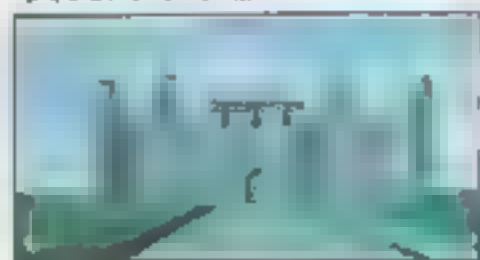


雖然有一些小毛病，幻影法師不失為一個有趣的遊戲，起碼它創新的風格，華麗的畫面和音效就很值得一試。



半 靠著城牆，你看著城外隨著微風飄動的樹梢，照映著天邊一抹落日斜陽，心中感到一陣舒暢快意。回頭看了看這座人民為了感念你的功績而為你建造的皇宮城堡，再回想自己為人民所付出的心血，只覺得這一切似乎都早在預料之中，你很快樂地品嚐著成功的果實。

## 人民為你所蓋的皇宮



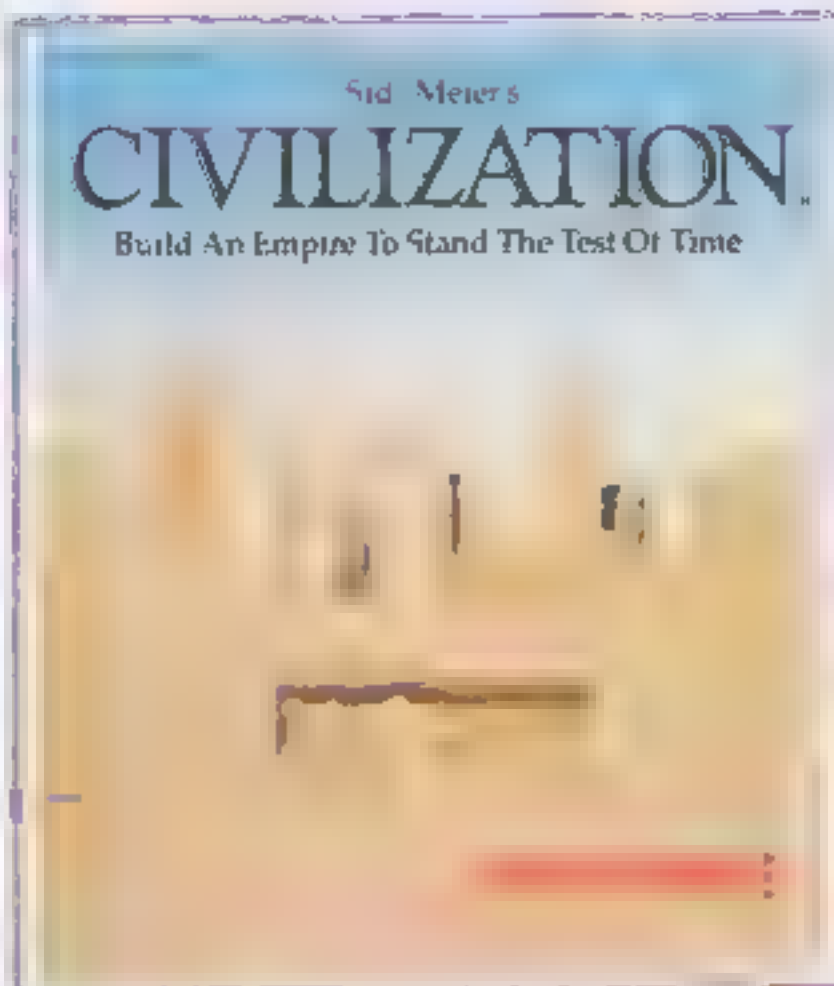
漫步走進富麗堂皇的殿堂之中，望著牆上掛著的世界地圖，你再次陷入深深的沈思之中，計畫著如何在繼續改善人民的生活的同時也維持著向外擴展。正當你陶醉在重重的未來美夢中時，一陣急促的腳步聲將你從沈思中拉回現實。原來是到了你處理朝政的時間，你的人民們正集合在你面前準備向你報告。

「啓奏皇上，北京城的人民希望擁有屬於他們的圖書館。」你的內政大臣禮貌地報告著國政的大事，「上海市的人民希望能和其他城市建立通商管道。」

「啓奏皇上，北京城應該先建立巡警隊以對外擴展版圖。」你的國防大臣持著和內政大臣不同的意見，「上海需要的是建立自己的步兵部隊以保衛國土……」

「啓奏皇上，我們應該發展核子融合技術以建立核能電場。」你的科技大臣向你提出新的科技發展方案。

# CIVILIZATION



「好！好！好！既然他們都有不同的意見，就以我的意見做為最後的決定吧！聽好，以下是我的命令……」於是你就在電腦上敲下了你的決定，一場精彩的文明發展史就在你的控制之下有計畫地逐步推展開來。

以上就是筆者預期 Civilization 遊戲在推出後各個玩家在進行過程中的片段剪影。幾年前軟體世界推出了精彩的棋盤城市和上海也抓狂之後，又於前年年底推出了扣人心弦的鐵路大亨。

連串的遊戲使得愛好這類遊戲的朋友們欣喜若狂，可是在

你當選了市長，不願意陷在那彈丸之地，再為那一大堆的都市計畫傷腦筋的時候；當你覺得做一個高高在上、無人能敵的上帝，整天為你的信差與死神作戰是件很無聊的事情的時候；當你逐漸厭倦擔任鐵路公司的老闆，整天為那些金錢、數字和各種財務報表傷腦筋的時候——

可除了這些遊戲之外你又找不到任何其他的遊戲有足夠的深度和樂趣時，軟體世界特別不惜重資，再次為您推出今年的年度超級大作 Civilization。可預期的是這個遊戲的推出勢必再掀起瘋狂的熱潮。

Civilization 是鐵路大亨的作者 Sid Meier 再一次精心製作的年度超級大作。基本上整個遊戲的設計理念仍是延續著鐵路大亨而來，只不過這次設計小組的構想是要讓玩家們從遊戲中得到絕對權勢的樂趣，讓每一個玩家都能以自己的理念來帶領一個種族穿越歷史的洪流。

在這個遊戲之中，你所扮演的角色不再如上帝般遙不可及，也不再像一個小市長那般需要處理如都市計畫等的許多瑣事，當然更不像一個鐵路企業的領導人必須面對許多不確定的風險，這一回你所扮演的是一個種族的領導者，換言之，也就是一個國家的元首。

你必須考慮整個國家的財經建設、教育文化和軍事與科技發展等各方面的均衡。同時你也



# 遊戲評析

須帶領著你的國家對抗敵人的攻擊，必要時則必須發動戰爭，以擴張領土。隨著遊戲的進行，你

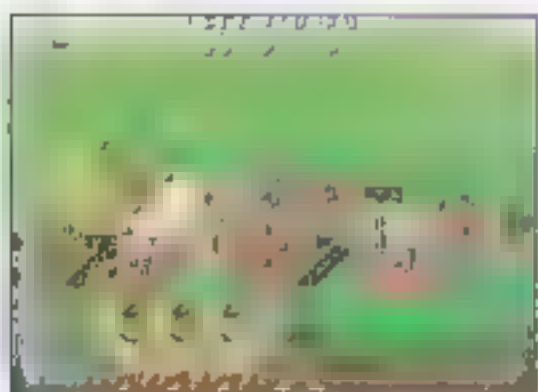
## 佔領城市



將可以看到你的政策執行的結果，如果你比你的對手高明，你就有機會得到這場遊戲的勝利。

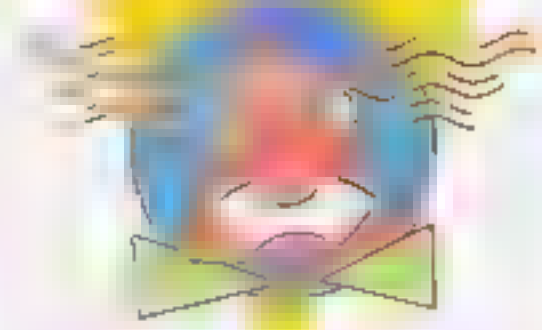
鐵路大亨之所以成功的原因中最吸引人的一點就是遊戲者必須同時扮演許多不同的角色，你必須同時是企業經營者、工程師、財務顧問、甚至必須親自下海管理鐵路系統的運作。而這個遊戲不例外地也延續了這個重要的設計理念，每個遊戲者都必須同時扮演著多種角色。

## 城市發展圖

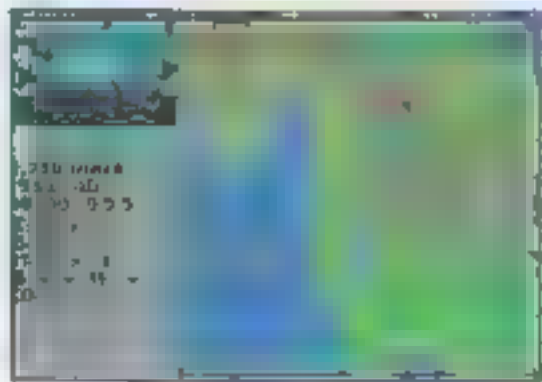


你必須是你民族（國家）的軍事統帥，帶領軍隊對抗敵人的侵略或攻擊敵人。你也必須是經濟專家，妥善計畫設置城市的位置，輔導城市的成長和生產。當然不可避免的，你是國家的元首，你必須在軍事和經濟發展之間適時地做出正確的決定。

你將會是你國家的科技顧問，你必須決定科技發展的方向，而這個決定同樣也是面臨一個軍



## 城市行政圖



事與經濟發展的問題。有些科技發展可以幫助你獲得更多民生方面的改善，而另一些科技發展可能會造成軍事上的優勢。你必須衡量遊戲各個階段的狀況，小小

## 選擇所要發明的知識



地為自己的國家制定未來的科技發展方針。

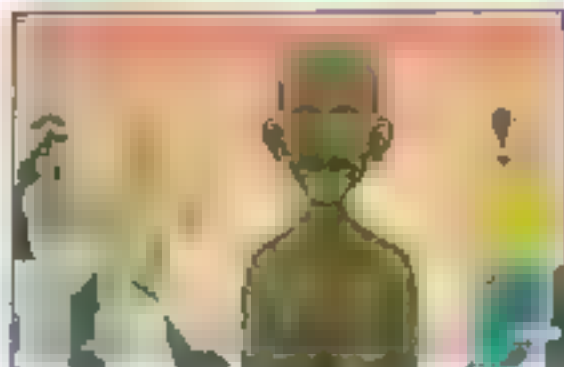
隨著遊戲的進行，你所必須扮演的角色也愈多。你將必須當你自己的外交官，經由各個不同

## 與英國結盟

（但要交 150 塊保護費）



## 結盟成功

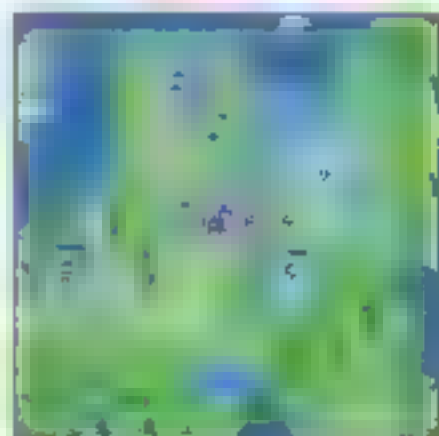


的顧問所提供的資料加以分析，決定那些對手可以暫時忽略，或者加以攻擊，而那些對手可以結盟。且城市的管理也會隨著遊戲的進行，變得愈來愈複雜，你將必須花費更多的精神來維持城市的效率和穩定。

由於這許多不同的角色都加諸在遊戲者的身上，使得遊戲的結果變得多彩多姿。你所做的每個不同決定都會對遊戲的結果造成不同的影響和結局，而這也正是這遊戲最吸引人的地方。這個遊戲中還有另一個造成類似效果的地方就是環境的可變性，由於每次遊戲開始的環境變化各不相同，也使得每次重新開始的遊戲都會有不同的發展。

遊戲中另一個特殊的現象就是隱藏式的地圖。在剛開始時，你只能從地圖上看到你所處的一小塊土地，隨著時間的消逝，你

## 他國大舉進攻



的人民開始向外拓荒，而你所能看到的世界也就隨之擴張。而這個設計使得這個遊戲更加有趣，因為它剛好滿足了人們探索未知世界的潛在慾望。在遊戲中同時

# 遊戲評析



還增加了一個線上百科全書。這個功能對初次接觸這個遊戲的人或是對希望從遊戲中得到一些常識的人而言，是一個相當有用的工具，它可以幫助你得到和這個遊戲有關的各種資訊，及人類文明發展過程中的各種相關知識。

## 鐵路知識發明成功



在遊戲中，每個遊戲者必須面對許多對手，而這些對手隨著他們的民族性和地域性有不同的表現和反應。除了這些基本的考量之外，再加上人工智慧的運用，使你所遇到的對手將會一個比一個強。

當遊戲進行到後期的階段時，作者還加入了經止旅行而確立貿易路線的觀念。經由彼此貿易的往來，加速了知識的流通和強力經濟時代的來臨，同時也間接增長了向外探索和外交事務。

隨著歷史的發展，人類經由最初的無政府狀態，漸漸聚集在一起而發展成為君主專政和獨裁政治，隨後慢慢演變成封建制度。一直到最近數百年才有共和國和民主政治的產生，而到了二十世紀乃又有了共產主義的興起。如果你對不同的政治體有興趣，你還可以在遊戲中嚐試各種不同政治體對你的種族所可能發生的影響和結果。

從遊戲中，你將可充份體會到一個國家的基本組成要素還是它的人民。所以你除了不斷地加強經濟與軍事的建設之外，你也必須同時顧及人民的精神生活，否則就會產生對你感到不滿的人

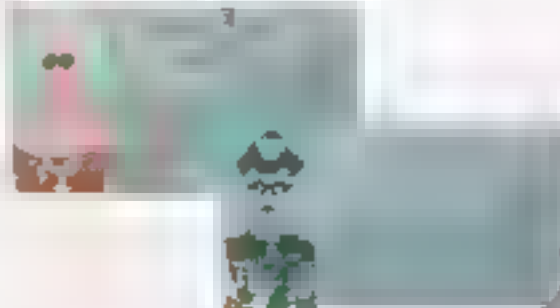
一旦在一個城市中，對你不滿的人數超過一定的人數，這個城市會因混亂而使生產力陷入停頓。如果一個國家中混亂的城市太多，將會影響到整個國家的經濟與軍事發展。

遊戲中也引入了稅收的觀念，你將可以了解到國家的一切經濟來源仍是來自人民，而一個政府對稅收的使用方式也會影響到人民對政府的滿意程度，尤其是在民主社會更是如此。

通常在早期的文明中，只有專制政府的型態，這時候的人民思想也比較單純，不會有太多的要求，所以很容易就滿足人民的願望。到了二十世紀，政府的型態將會直接影響到整個國家人民的滿意度和生產力。

在共產主義國家中，由於政府採用高壓統治政策，所以人民不敢有太多的要求，但是生產力也相對比較低。而在共和國和民主社會中，人民有充份表達意見的自由，因此必須要花費更多的精神在國內事務上，才能使人民滿意。

## 大臣報告各國情勢



遊戲中另一個重要的特點就是加入了軍事根據地的觀念，駐地遠離原來的根據地或家鄉的部

隊會使分散在二地的親人感到相思和不快，而這點特別是在共和國和民主政治中尤其顯著。這個觀點在現實社會中可以得到很好的印証。

通常共產專制社會人們只有隨著統治者的調派擔任各種不同的職務，而在民主社會中講究自由平等，所以遠離家鄉的軍事任務就會受到相當程度的排斥，再加上民主政治中有議會的制衡力量，因此使得戰爭比較不容易發生。

遊戲進行到精彩的最後階段，由於高度的經濟發展，帶來環境污染的問題，如果你不重視這個問題採取解決的步驟，將會使全球同時受到影響。另一方面，由於各國都發展出核子科技，而使得發生世界大戰的可能性幾乎減到零。科技發展到了這個時候，使人們開始將眼光轉移向外太空，「太空競賽」緊跟著展開序幕。遊戲的最後就是以誰能先統全球，或是誰的太空船能先到達最近的星球建立殖民地為遊戲的優勝者。

和鐵路大亨一樣，這個遊戲也是花費了相當多的人力和心血才完成。可以預期的，這個遊戲的推出，勢必造成比鐵路大亨更大的高潮。筆者有幸得以先評這個遊戲，在拿到遊戲後，馬上就被這個遊戲精巧的構思，美麗的畫面和多種變化的劇情深深吸引住。經過一段時間的熟悉，對這個遊戲只能以四個字來形容，那就是一精彩絕倫。各位讀者如果也有興趣的話，不妨密切注意軟體世界出版的訊息，一旦上市就趕快去買回來，這絕對是值得珍藏的軟體。





**根** 據前線戰情中心資料顯示，在日漸白熱化的中文遊戲市場爭奪戰中，又多了一項新變數——帝國的光榮。這是繼三國演義、最後武力之後，又一款具備了新引擎的戰略遊戲，也是新成立的資策科技公司的新春獻禮，現在，讓我們由上下左右各角度來評估這支新兵的實力。

## 動畫

進入遊戲之後立刻可以看到的是以圖片為主體的劇情描述，總長度約兩、三分鐘之久，表現能力不錯，可謂簡單明瞭又不失清楚。進入遊戲之後，配合著User的動作，會有「艦隊前進中」、「第X機群空戰中」、「第X偵察機發現敵蹤」等動畫，而配合機種的不同，各中隊出發時的動畫也會改變。而在繪畫風格上算是成功的，至少是中文遊戲的新畫風，而且是看來很順眼的新畫風。

不過，話說回來，帝國的光榮並沒有作出很好的結局動畫，所以花了好一番工夫之後換來的可能是令人憤憤不平的「你贏了」，資策科技似乎沒有從魔眼殺機1的前車之鑑學到這對玩家而言是多大的傷害。

## 遊戲內容

在遊戲內容方面，帝國的光榮可算是獨樹一幟，以前所未有的方式把戰略和戰術融合了起來，給人充足的新鮮感，同時以廣大的太平洋地區為棋盤，以世界的未來為賭注的豪氣「雲」，令人不禁有「英雄所見略同」的感動。不過，雖然有太平洋為戰場，但User在每一獨立戰役中的活動範圍還是被壓限在一小個地區，只有最後一



受文者 無數熱愛戰略遊戲的電腦User。  
發文者：銀河帝國元帥暨宰相——萊因哈特·黃

役——帝國光榮之戰，可以縱橫四海，毫無限制。

精緻的資料設定是遊戲的另一大特色，在遊戲中每一艘船、每一中隊飛機、每一個將領都是有所根據的，而為了逼真起見，各種攻擊、防禦的資料都十分齊備，甚至有「迴轉率」的設定，簡直和SSI的戰術遊戲有得一拼。

比較可惜的是由於每個艦隊都要一個將領帶領，而將領又出現得極少（雖然資料設定上很多），以致最多只有一個艦隊可供你操作，這使得帝國的光榮失去了「海戰」遊戲的特性，而凸顯了艦載機群的重要性，成為「空戰」而非海戰的遊戲，決定勝負的是空中武力的運用而非船隻或艦隊的運用。以「真實性」而言這確是個好主意，但在「遊戲性」上可就成為敗筆了，畢竟沒有一個戰術玩家會坐在螢光幕前，因看到大和號在艦隊遭遇戰中被電腦的自動計算系統擊沉而非自己精良的戰術，而感到快樂的。

在這一點上，我認為遭遇戰

若能切換成標準戰術遊戲的方式進行，也許會使遊戲更具可玩性吧？

好在除此之外，帝國的光榮還有許多值得一玩之處，尤其是最後的中途島之役，日本以二個艦隊近百艘船的實力來打你兩個艦隊30餘艘（其中一個還是以驅逐、運輸艦為主），更可惜的是你只有不滿十個中隊可運用（除非你打算派F-4去投炸彈），唉，看你怎麼死的吧！不過以航空母艦為首要目標可為你減輕極大的空中壓力就是了。

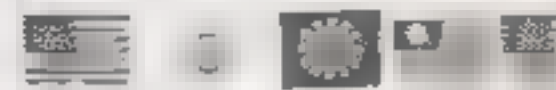
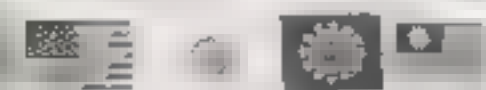
## 人工智慧

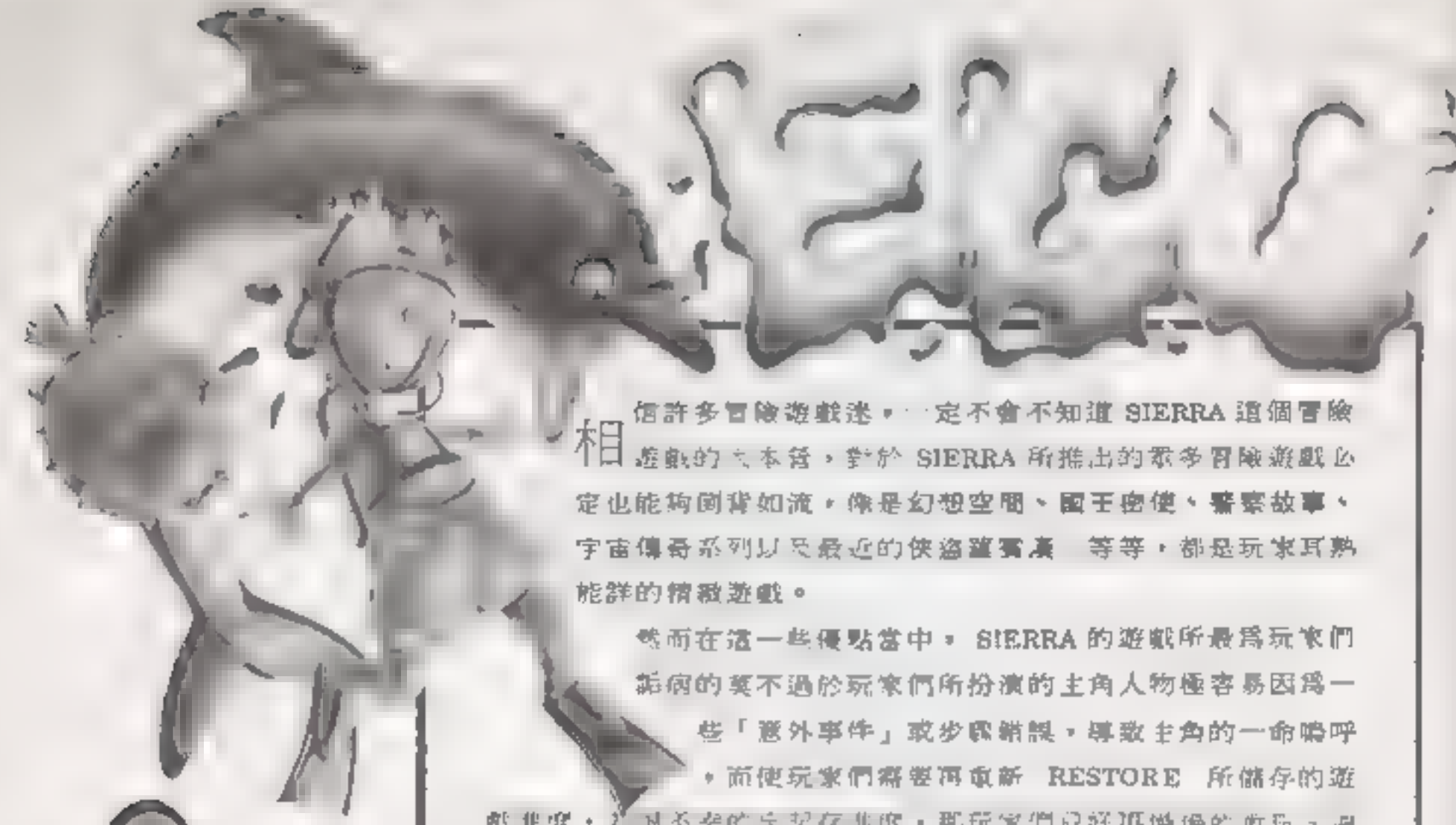
玩戰略遊戲少不了AI，AI若差那也就沒玩頭了。帝國的光榮在AI上算是具有基礎水準了，可是遇上誘敵之類的手段還是被玩家耍了一大圈，所以不能說它有成功的AI，不過請君要知道，AI建立在經驗的基石上，所以實在不能奢求SSI級的AI系統。有一點倒值得一提，電腦常常夜襲你的艦隊，尤其是你的艦隊緊鄰港口或具有比它強的空中武力時，會更明顯，筆者的方式是把艦隊重編攻擊艦隊、航空母艦、運輸艦隊三類，用攻擊艦隊來抵抗外敵，不錯吧！可惜在對方有絕對優勢時這招沒用。

## 總評

整體而言，這算是可以一玩的遊戲，雖然它只有蠻懶的單軌背景音樂，不過音效尚佳，動畫也頗過癮，所以遊戲進行時不致太無趣，另外也希望遊戲的格局能更大些。

/萊因哈特·黃





相信許多冒險遊戲迷，一定不會不知道 SIERRA 這個冒險遊戲的大本營，對於 SIERRA 所推出的眾多冒險遊戲必定也能夠倒背如流，像是幻想空間、國王密使、警察故事、宇宙傳奇系列以及最近的俠盜羅賓漢 等等，都是玩家耳熟能詳的精緻遊戲。

然而在這一些優點當中，SIERRA 的遊戲所最爲玩家們詬病的莫不過於玩家們所扮演的主角人物極容易因爲一些「意外事件」或步驟錯誤，導致主角的一命嗚呼，而使玩家們需要再重新 RESTORE 所儲存的遊戲進度，若不幸的忘記存進度，那玩家們只好再慢慢的重玩一遍，這些設計使得許多的玩家對於 SIERRA 的冒險遊戲都是又愛又恨。

但是以上所說的這些情形，在 SIERRA 的新作——ECO QUEST 中似乎沒存在，這也或許可算是一個「特例」吧！那 ECO QUEST 又是一套怎樣的遊戲呢？那就聽請筆者——道來吧！

在遊戲中，玩家可以一路玩到底（只要不是因爲某種原因卡住），所以不需要擔心因爲一時的疏忽而使得所操縱的主角會含恨而終，也因為如此，這一套遊戲給筆者相當深刻的印象。當然啦！這套遊戲仍舊維持著 SIERRA 的「慣風格」VGA 256 色、圖形操作介面及支援各種音效卡。

遊戲搭配著愉悅輕快的音樂，使得玩家可以在一種充份愉快的「情下」慢慢的玩這個遊戲。接著來介紹一下遊戲劇情，玩家在遊戲中所扮演的是「一名剛除家家的兒童——亞當（Adam）」，亞當的父親在「一個生態緊急事件處理組織」中工作，專門處理一些生態環境上的問題，因爲工作的原因所以時常帶著亞當搬來搬去。

這次他們又接受了新的工作，匆匆忙忙的來到了加勒比海的岸邊，準備調查近來日益嚴重的海洋污染問題。亞當將會遇到一隻受傷的海豚，而玩家必須使亞當一步一步的去博得海豚的友誼，等到亞當能使海豚信任他，就可以真正的進入遊戲的主題了。

海底城市中因爲領導之主——CETUS 失蹤了，導致怪物時常攻擊海底市。也因而城市裡的居民更加不敢出門，而終日躲藏於家中不再外出活動。又因爲人類對於海洋世界的種種污染，使得原本純





爭美觀的海底城市變得慘不忍睹，也因此造成海底城市中的種種問題。

像是人類所排放的各種化學廢水、油輪漏油而漏油，使得乾淨的海水污濁、工業的廢物使海底髒亂不堪，各種危險生物們的亂丟等等，形成了海底世界的各種潛在危機。

在海底中玩家們要做的是解決海洋上各種海洋生物的問題，每種不同的生物都有自己的問題待玩家們去幫助和解決，所以玩家們需要運用自身的智慧去一一的解決掉難題，再慢慢的依照著線索把失蹤的竹 CETUS 找出來，以回復海底世界原來所擁有的和平寧靜。

這個主題乍看之下似乎比較嚴肅，然而當你進入了 ECO QUEST 中就會發現，事實上這是一個非常有趣的遊戲，因為在這樣的個主題下的遊戲竟會是用變幻莫測生動，而且還帶有其許許多多有趣的想法充斥其中。

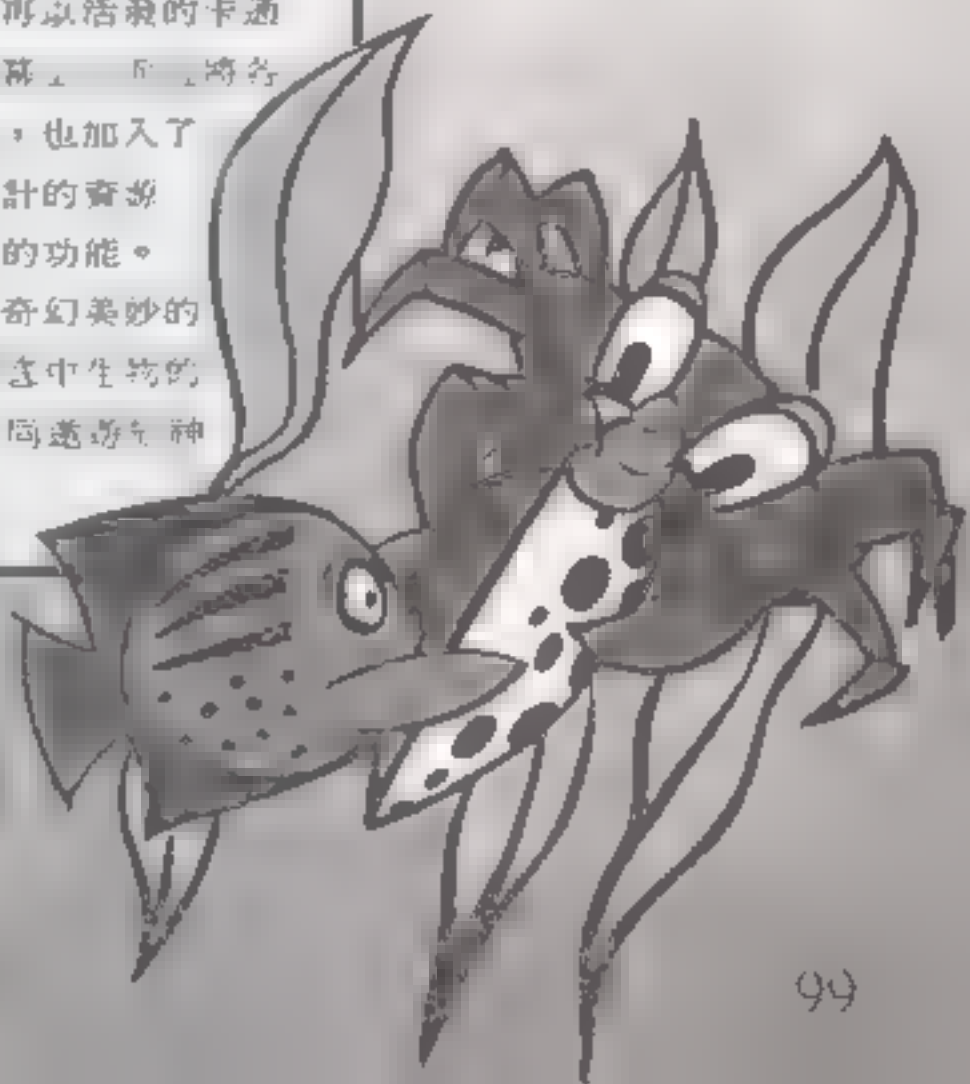
舉例來說吧！在遊戲之初在登雲的房中會有一場實驗，如果玩家仔細的觀察就會看到老鼠拿著一個鐵杆在不停的繞圈來回的敲動那木槌，而在玩家把木槌一放之後會看到鐵杆把那圈一彈開起，而老鼠就穿上燕尾服在表演，即此！玩家也可以聽到海獅開玩笑說話和在空中飛舞的有趣畫面。

這個遊戲並不像是 SIERRA 公司其他的系列一般，使玩家只是在感覺上覺得是在玩一個很好玩的遊戲而已。而是將現實態，遊戲之中，使玩家在進行這樣的一個遊戲時，也可以從中瞭解到污染對地球所有生物的嚴重性，也可以算是寓教於樂吧！

SIERRA 公司把原本枯燥的主題加入遊戲中，再以活潑的卡通方式將污染的問題完整的呈現給所有玩家的電腦螢幕上，所以將各類的問題設計在遊戲中使玩家能慢慢深入瞭解污染，也加入了一些簡單的常識在其中。筆者個人覺得遊戲中所設計的資源回收袋特別深具教育意義的，使遊戲更具潛移默化的功能。

你嚮往那寬廣無際的海洋嗎？你幻想過遊歷於奇幻美妙的海底世界嗎？你想一窺海洋的神秘嗎？你想瞭解海洋中生物的生態嗎？只要你帶上這一套遊戲，就可以和亞當一同遨遊於神奇的海底世界之中了！

卓挺然



# 大航海時代

／ 潘恩







等了

了好一陣子，終於在幾位朋友看到我的信時，才買來四縱橫，當下掏出六百元買回家玩。什麼遊戲有如此的魅力呢？猜對了！就是大航海時代。

自以來，KOEI 公司的代表作就是六角戰略遊戲，不過只是時代背景改變而已，而且

日、年復一日，當我苦打苦收養對 KOEI 的支持時，它有了新的改變——戰略 RPG，對這個改變，我只能說：「我喜歡。」

很難論斷一款遊戲的好壞，不過要說這是一款上乘的遊戲，顯然沒人會有異議，而且

KOEI 公司本身的既有作品比較多，而且其他作品也在

相信每個人都注意到了封套上那個 9 公分見方的 Ad-Lib 標誌，沒錯！KOEI 終於肯為 IBM 的玩家花點心了。要知道在其它機種上的音樂水準是以出售 CD 片為準的各遊戲，而在 IBM 上卻成了噁吧，這是多麼令人遺憾的事。如今總算還有良心知道要支援 Ad-Lib，不過以現在各遊戲皆支援 Sound Blaster 的標準而言，似乎還有點……

另一個了。在盒裝上我看到 Mouse 的圖，不過以此遊戲類型來看，Mouse 好像有點多餘了，更糟的是，這些圖上畫得似乎成了 Mouse 的替身，而你必须把 Mouse 移到正確之處而弄得滿頭大汗。結論是：有不如

無，用不如不用。

當然了！它的變遷似乎不在 Mouse 上，十分幸運的是遊戲內容亦在其 Mouse 操作，。這是款由許多任務所組成的 RPG，。使玩家體驗許多不同的故事，但同時，劇情變遷似乎沒有什麼關連。

比較好的地方是，有一種不同的遊戲進行方式，。就是只要往來各港口間，按著命了連船費、工資等，。就是這方，你也要自製一些道具，。做，。當然妙，原上，。運用，以免太單調。

喜歡 HEX 的玩家們，KOEI 這次依舊交出了佳作，。但有時，你也會遇到一些，。在格鬥戰，。不過對海戰的，。更精確一點，。地形上也可以多種種、變換之類）。嚴格說起來，這次的 AI 算是上上之作，雖然還不及那些名師的功力，但也不敢

說說港吧，大航海時代的港口設計有些怪異，不過十分方便。而遊戲中附了一張極其指指表還不錯的，說到這兒我讓其機門，主修的說明書，這本書十分精采的圖說說明書有五十頁之多，內容詳盡，。很多東西都是一再重複出現，仔細一看都是一樣的。請注意買賣首飾的進行賭局、。等其比較需要介紹的術皆字不提，實在是

任何的幫助。話說回來，裡面的常駐詞典可以給你不少幫助，即使偶而也有遺珠之憾！

很肯定的是 KOEI 必在航行方式上，一番工夫，才能規劃出如此詳盡的，進方式，可惜這卻給筆者造成了困擾，對於不能的筆者，。如何讓航行，。一樣順利，唉！總有一天學會吧！

另一件可肯定的事是：如果你和筆者一樣有迷戀了大航海技術，你的人生永遠無，知道你在迷戀那嗎？因為在你未找到之前，死過幾次，。或者時間已到，。PC-TOOLS 的傢伙！

另外一個兩人會使人瘋狂，。必須記錄下每一件貨品的進價，。然後賣出時你是獲利者，除此之外，你也必須為那幾乎不可能成功的殺價，一再的嘗試而花費無數時間，即使這些都不算什麼，你還得考慮在何處投資船塢，何時進貨、出貨，海上有沒有足夠的食物和水、平安的到達

不幸的是，即使身為一個武者，你也不能幸免以上大多數的煩惱。而且你還得擔心船隻的損耗度，人員的數量、戰利品和戰爭中的消耗不成比例，不過這對於一個戰略迷來講，是一件很有挑戰性的事。

綜合言之，假如你是一個戰略迷，它是絕對可以折磨你的腦子的。

## 102 ※原名 Software Meets the Movies: Making Wing Commander I and II





▲在銀河飛將裡，小雞有光圖形的精緻，令人不想去玩它也難！！

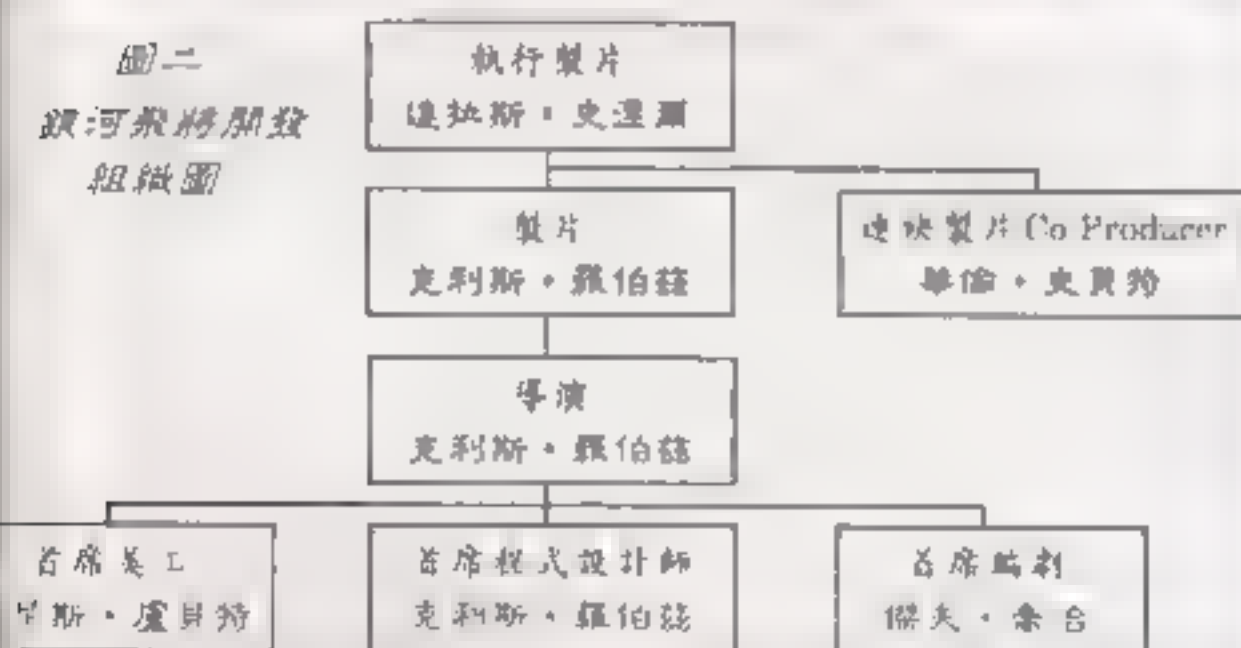
## 人生有夢，築夢踏實

羅伯茲有做這太空戰鬥遊戲的具體構想是1989年秋大的事，

那時他手邊忙著的新遊戲Bad Blood。史皇爾回憶說：「他說想做個太空戰鬥遊戲，不過動作成份比模擬成份要大。他想開發新的3D技術以便完成這個遊戲。由於他是外圍程式設計師，不在公司編制之內，所以我說，好啊，你愛怎麼做就怎麼做。」

「羅伯茲就這樣單人匹馬闖向新領域，他從未寫過3D，他每天工作16小時，幾個月後，終於完成數個副程式，可以抓點圖影像做3D模擬。他所採用的也算不上是全新的觀念，Lucasfilm公司早已應用點圖技術來做模擬遊戲，不過他的方法更新。」

圖二  
銀河飛將開發  
組織圖



羅伯茲說：「從前是用數學運算方式結合3D點圖影像，我則大量借助演算法技巧完成旋轉和放大縮小。數學方法根本不能相提並論。我不以此為滿足，我最終的目標是完成一個系統。」

雖然工作進度很慢，但羅伯茲的成績已足令史皇爾決定調派一位人手出來，他解釋說：「羅伯茲已經做成慢速電影，速度慢是使用C語言的緣故。他的構想從技術層面來看，非常可行，所以我們決定調派繪圖人手

給他。」



丹尼斯·盧貝特  
Denis Loubet

丹尼斯·盧貝特 (Denis Loubet - Origin公司第一位專職美工) 便為銀河飛將繪製了戰鬥機駕駛艙、基本的船艦和爆炸畫面。另外羅伯茲還把一位長斯夥伴保羅·伊賽克 (Paul Isaac) 找來幫忙撰寫程式。



保羅·伊賽克  
Paul Isaac

羅伯茲第一次完成繪圖的時候，已經可以在太空中飛行，擊毀敵艦，看著它們爆炸，視覺效果已經夠震撼了。

史皇爾說：「當時我們還在用C語言寫成，還沒有用組合語言完成最佳化，雖然看起來是不錯，但是速度實在慢得可以，除非使用386機器，再配上一顆387。理查·蓋瑞特 (Richard Garriott) 和我都很喜歡他這個遊戲構想，希望他加快3D旋轉和放大縮小的速度。我們相信他做得到。」

1990年三月，定好預算，簽訂合約之後，銀河飛將成為Origin公司內部的遊戲計劃，而羅伯茲也獲更多的美工和程式設計人手參與。

< 待續 >



補習街

RPG

## 入門必修課程

電影少男

嗨！各位好，相信在 M&M III 中文版的陪伴下，各位都過了一個快樂、有意義而且忘記寫作業的寒假，玩的還快樂嗎？小心別又被當了！

自去年一月起，台灣 RPG 界騷動不斷，各公司總共出了五、六款「中文」遊戲，而外國的好幾款強打也正在路上，RPG 迷們玩得天昏地暗、日月無光，只見每個人殺霸主的殺霸主、統一中國的統一中國、挑戰外星人的也不亦樂乎。當然，在歡多的成功之中有著更多的失敗與淚水（玩太兇被爸爸 K），而在這 RPG 旺季中，電影少男竟然發現好久沒有「RPG 入門文選」，只好挑起這千斤重擔，寫下萬言書做為新手的指引明燈，在引導各位的同時，良心當然很安心的領稿费來做為買 Game 基金，總之，如果沒有意外（例如砂石車撞進我家）的話，相信這將是有史以來最完整的 RPG 入門必修文選，OK，讓我們立刻進入主題吧！

## 一、開機前

曾經，RPG 是一種和畫面美感無緣的，然而，隨著日月交替、物換星移，華美的圖片不再是冒險或動作遊戲的專利了，連一向以「簡單畫面」出名的巫術也改頭換面了，可真是時勢逼人啊！而在真實的追求下聲音自然不可忽視，於是乎，電影少男建議你開機前擁有以下配備：SVGA 的顯示系統、AT 以上，mouse、音效卡以及 40MB 的 Hard Disk（以備不時之需），最後，一套好遊

戲當然是最重要的，筆者推薦中文的魔法門 III 或創世紀 VII（1 月 21 日在美上市）。

## 二、事前準備

詳細閱讀說明書，看一些介紹的文章可助你了解遊戲的內容。可能的話，約了三五好友一人一套同時進行遊戲，互相支援，彼此交流，更有無限的樂趣。試著取得必須用時間去換來的資料可避免冗長而沉悶的部分，如畫地圖、試密碼（此項最好靠自己）、練功。一切準備完整即可開始進行你的冒險了。

## 三、組合隊伍

大部分國外的 RPG 都要求（至少可以）自組隊伍，但國產 RPG 卻沿用日本系統，採主角資料已設定的方法，而不用組合隊伍，因此這部分只適用華文遊戲玩家。

一般 RPG 的屬性是由電腦內的亂數表決定，所以多次的嘗試之後一定可以有一個滿意的結果。通常所有的數值都在 10 以上為佳，再依職業做片面加強：戰士要有力量，賊要速度和運氣，法師要智慧、牧師要人格……等。除非你已有明確的資料告訴你如何組隊，否則「平均」是很重要的，要用戰士型的人物，也要有會施法的成員，同時不可忘記兼有兩者特性的隊員（如流浪漢、賊、遊俠），如此才有厚實的戰力，隊伍中至少要有 4 個以上的施法者，一個以上的戰鬥人員（戰士、武士、野蠻人等）。在大部分的遊戲中（尤其是 AD&D、巫

術、M&M 三大系統）以下隊伍是很安全的：一個戰鬥人員、二個兼具特性者、二個施法者（二巫一牧），但在某些遊戲中，你會發現清一色的施法者可玩得更輕鬆愉快，或者某一種職業特別有用（或無用），總之，凡事總有例外，若碰牆的隊伍混不下去了，就照自己直覺重組一番吧！

## 四、操作

進入遊戲之後，別慌慌張張的亂走，要先熟悉一下遊戲介面，花點工夫去記一下指令，嚐試不同的操作方式（Keyboard or mouse），使自己在任何時候都能隨心所欲的進行各種動作，這樣就算成功一半了，尤其是魔眼殺機之類的即時遊戲，更要運用自如才行。筆者至今無法忘懷第一次玩創世紀 VI 時，竟被困在城堡的大廳中，只因為不知要用 Use 指令來開門，結果撞了半天門還以為是軟體有問題，而拿去換一套新的磁片，後來成為所有電玩友的笑柄，所以我堅持了解操作方法的重要。

## 五、探索世界

不論 2D 的創世紀系列或 3D 的巫術、魔法門系列，世界的探索皆已成為一套專門而獨立的知識，沒有探索世界的常識的人只能玩電腦魔域之類的迷你 RPG，所以還是學一下吧！

！充分利用遊戲提供的功能。愈來愈多的遊戲有自動繪圖系統，運用一套抓圖程式（如 DP 中的附屬工具程式）把繪圖系統的圖抓下來，列表機一印，就是輕





鬆愉快的方法。若是3D介面，就用方格紙配合「巫師之眼」的法術，一次畫一小區起來比一次畫一步方便多了。

2 附圖的運用。如創世紀VI、M&M III等較有深度的遊戲多半會附上地圖，將之做放大影印後，就是現成的底圖了，遊戲中只要把新發現的重要事物之地點直接標示在底圖上即可省去不少麻煩，這在創世紀之類的2D遊戲中尤其好用。

3 漸進式的探索。在未知地域切忌無目的的亂走，應以某一點為中心，逐漸擴大活動範圍。如在地下迷宮，即以樓梯為中心，先把樓梯附近弄熟了，然後把一層走過後再倒下一層，若在原上，則以城鎮為中心，以螺旋狀向外推移（圖1），到一定程



圖一

度後（隊員差不多Over時）即可回城鎮補給休息一番。

4 全面接觸。在平原地區是最容易漏失重要訊息或地點，因為廣大的面積中全是一樣的景物，你根本無法分辨哪裡去過哪裡沒去，所以最好如圖2以折返跑

的方式做地毯式搜索，同時在發現目標物後立刻以「向X方向走X步……」的方式記錄下來，如此一來就朝旭而清楚了。

5 熟練的記號。建立一套固定的標記符號，如S代表雙向門，T代表傳送點，A代表固定出現怪物地點。這對你進行遊戲有很大的幫助，別自以為可以把一切記在腦子裡，君不聞：好記性不如爛筆頭？同理，把所有的訊號抄下來，做上編號，也是必要的，尤其是M&M III、創世紀、巫術之類的超大遊戲。

6 運用。詳細的探索過世界後，要加以運用，比如說M&M III中有許多暫時增加力量、生命力和其他屬性的泉水、井水、池水，可以用魯易浮標設定下來，以後要進一些充滿死亡的地區之前先去喝一下，再用魯易浮標返回（因此拿到魯易浮標的硬幣或珠寶時要好好保管）。另外，在M&M III中有許多斷頭鬼、妖幻蜂等怪物的巢，加以破壞之後妖怪就不會再出現了。

## 六、中級課程

哈！在RPG的世界中，不是會畫地圖、解解謎語就行的，還要懂得雷打庭除，應對進退才好，現在開始中級課程吧！

1 多開口。不用說，RPG中大部分的資訊來自於對話尤其是中、大型的RPG，講話實在很重要，「沈默是金」在RPG世界

不適用，不過防人之心不可無，小心遊戲設計者設計了幾個謊話，騙得你死乾了還莫名其妙呢！

2 見風轉舵。戰鬥時沒有包贏的，別老想死一個算一個，以後再用復活術，總之，看看不行了就轉進吧！又不是史可法非得留取丹心照汗青。

3 順手牽驢。做個快樂的小偷和娶個有錢的老婆一樣可以少奮鬥個20年，所以呢？適時「失憶」一下，忘了自己正義使者的身分才聰明，什麼？創世紀怎麼辦？別呆了，照「借」不誤。

4 時空傳奇。君不見遊戲中有Save和Restore兩指令嗎？咱們正的用、反的用、上面用用、下面也用，一出問題立刻回到過去，如此即可隨心所欲的任意嘗試了，沒事吃吃怪藥劑也OK，帥吧？（註一）

5 神經緊張。遇到陷阱、觸發機關卻沒事？遭到攻擊也沒受傷？哪有道坎代誌？趕快檢查一下屬性有沒有改變？年齡無故增加？都沒有？小心點好，別以為手榴彈的安全插梢拔掉後沒爆炸就可以放回口袋！（註二）

6 偷工減料。練功要有技巧，別傻傻的練，如第26期補腎術便舉了個好例子，多留心一下那些怪物Exp點數多又好打。當然，最快的方法就是看雜誌上的百戰天龍教你如何改資料檔！

7 不聽下「看」。如果你不怕天譴，那就可以用這最後絕招一看攻略。不過千萬要偷偷看，別給人知道了，成為你一輩子的污點。（好像太嚴重了點？）

總之，以上是中級班的必修常識，一定要複起來掛在廁所門



圖二



後，每次上廁所時門一關就覆頭次。

#### 七、法術

大部分 RPG，（尤其是美製）都以幻想世界為背景，而這種 RPG 的引人之處除了無邊無際的幻想之外，便是複雜多變的法術。在廣受歡迎的 AD&D 及魔法鬥爭的世界裡，法術亦十分重要，所以廢話少說，進入高級課程吧！

1 超能力。大部分科幻 RPG 以此取代神經 RPG 中的法術，以達成遊戲的合理性。如隔空取物、催眠等乃最平常的超能力，最近的 Martian Dreams 即是個好例子，不過顯然超能力是較冷門也較不為人所注意的。

2 咒術。施用咒術者和法術不同的他們乃是「引導者」而非「製造者」。他們多半攜帶一些本身具有法力的物品（以符紙為主），而以開啓物品具有的法力為工作，所以說咒術師多半耗費較少的法力。

3 攻擊性法術。直接對敵人的身體造成傷害，甚至整打整打的消滅敵人，所以一個強大的施法者比一個強壯的戰士更可怕。

① 冷凍系。凡運用水、寒冰之類皆屬之，當然，對運用火的怪物特別有效，有時也具有減緩敵人速度之功能。

② 火焰系。以高溫攻擊，故大多數的敵人皆會受到一定程度以上的傷害，對不死族那有更強的傷害力，是最常見的法術類型。

③ 風精系。利用風爆、真空等造成傷害，威力十分有效，不用也罷。

④ 電能系。運用雷電轟它

個七葦八素，威力十分強大，攻擊力在標準之上，不過你也因而要付出較高的代價（法力點數）。

⑤ 能量系。包括聖神力量，如驅魔術等。多半對不同類型的對手有差異很大的攻擊力。

4 輔助戰鬥法術。無法直接傷害對手，但能有效遏阻敵人攻勢或強化我方能力的法術，如元素護盾、勇氣術等，必須針對實際情況巧妙運用方能發揮最大之功效，多半在持久戰的一開始即施用，若能連戰連決時就把法力留到以後用吧！

5 醫療用法術。是必要的法術，舉凡中毒、昏迷、癱瘓、生病等，無一不靠它。一般而言，牧師最精於此道，德魯伊法師亦不遑，其餘如遊俠等也懂一點，不過對「復活術」千萬不可太相信，若不是老幾歲就是降級，反正沒那麼容易讓你從下面回來就是了。由於醫療法術使用頻繁，最好將之灌入物品（如權杖、珠寶等）以免法力耗損過度。

6 輔助探險法術。此乃一切法術之基礎，如飄浮術、照明術、時空轉移術……等，適當的運用可加快冒險的腳步，在陷阱滿佈之地用飄浮術、黑暗的地方用照明術，遇到裝備極佳的 NPC 即可用「外手空空」之術，把他剝個乾乾淨淨！

法術是如此方便的東西，以後我們常不自覺的濫用，這可不太好，別忘了只有睡覺才能補充法力，而睡覺乃最耗時間的行為，小心一旦七老八十了可就麻煩了！

#### 八、敵人

RPG 避不了練功又少不了敵人。哈！歡迎來到最後進修課程。

凡事 RPG 必少不了敵人，不過敵人乃千奇百怪無所不有，所以我就針對普遍為玩家所支持的 AD&D 與魔法鬥爭兩類 RPG 來說明吧！

1 類人生物。十分常見，有著近似乎人的行動方式，精靈（Elf）、矮人（Dwarf）屬之，巨人（Troll）、黑暗法師亦屬之，一般都能使用武器，但受限於先天生命力，防禦力之不足，故成為練功的好對象，不過由於其「類人」之特性，多少有點 IQ，所以成為法術好手，結果最弱的是類人生物，最強的亦然，真矛盾。

2 不死生物。即已死之生物又可重生，如骷髏人、殭屍之類，而更強的吸血鬼、死神之類則有施法能力，有些沒有形體即成鬼魂、幽靈。不死族類是最麻煩的一群，因為其已死過，所以根本不怕死，一般武器對之只有微量傷害，只有聖符、驅魔術、超渡術可抗之，火攻亦可收不錯的成效，所以玩幽靈騎士等不死族滿佈的 RPG 別忘了多帶些牧師和聖物，不要傻到用戰士型的隊員。

3 兇暴生物。那一般的毒蛇猛獸，比較沒問題，不過巨大化的變種生物可就麻煩了，除了強化的攻擊力和防禦力，通常它們也來點「特技表演」，如快得誇張的速度、帶毒的利牙……等，不論如何，它們在冒險途中還算是不錯的練功目標。





4 惡魔族類。以「獨立於地球之外的生物」來形容它們一點也不誇大，人模人樣卻嗜血好殺、具有強大的力量和堅韌的表皮，最糟的是除此之外它們還是流的法師，而且超度或聖物對它們一點用都沒有，這族類鐵定是你冒險旅程上最可怕的惡夢，也因此 RPG 的最後大魔王常常由惡魔來擔任。

5 龍族。和惡魔有著不相上下的能力，但形體比惡魔較人的多，而且無所不在，其尖銳的利爪配上驚人的力量使之無堅不摧，只有眼槍之類的武器或較強的法術才動得了它，總而言之，遇上了只有自求多福了。

6 傳說生物。神話中的生物——現身、獨角獸、蛇髮女等，多半不常出現，一出現你就一雙腳進了棺材，只有經驗才能擊敗之，偷偷告訴你蛇髮女有「石化光線」，鏡子可以「反光」，下次看到她知道怎麼做了吧？

最後，給你一點作戰建議：集中火力。這是玩家最常忘記卻又最重要的作戰技巧，要知道即使 HP 為 1 的怪物其攻擊力也不會因可比 HP100 的低，所以一定要集中火力，一次一隻。

#### 九、閒話 RPG

很高興 RPG 入門課程在各位和我的努力下終於結束，在畢業之前，讓電影小弟來一段「感言」好嗎？

電影小弟自數年前第一次摸表哥的電腦後就和 Computer Game 剪不斷理還亂，從創世紀 V 到銀河飛將 II，從三國志到魔法門 III，在 Game 裡打滾的日子不計其數，很高興的是愈來愈多的中

文遊戲現身，使更多的 Game 友們加入行列。OK，就此打住，否則再廢話個十頁也講不完，只希望各位在 RPG 界更上一層樓的同時，也能在現實生活中享有相對的成功！拜拜～

註一：此二指令功能多多。升級和下地下城前當然要 Save，開寶箱前亦要 Save，即將遇上超級對手前也要 Save，做古怪的事或測試物品，法術之前尤其要 Save，如此萬全準備，不論多愛亂玩測試都可以保無虞。

註二：以魔法門 III 為例，不少不死族類可以讓你的人老五歲，如果不加注意，到時……。另外，如魔眼殺機目，有些機關與其開關距離十萬八千里，打死你都不通兩者有何相關。

	戰士型	魔法型	雜兵型
力量	1~2	3~4	2~3
速度	3~4	2~3	2~3
智慧	3~5	1~2	2~3
人格	3~5	1~2	2~3
HP	1~2	3~4	2~3
MP		1~2	2~3
攻擊	1~2	4~5	2~3
防禦力	1~2	3~4	2~3
升級	快	慢	慢

\* 戰士型包括戰士、野蠻人、亞士等。

魔法型包括法師、巫師、牧師等。

雜兵型包括流浪漢、賊、弓箭手等。

1 最好 5 最差



# 攻 略 單 行 本

魔法門

電腦遊戲(中文版)

勢必發行



◆60元◆40

月號

96頁◆30頁  
104頁◆112頁

彩色  
黑白  
◆2色

軟體世界雜誌創刊二週年  
軟體世界雜誌創刊三週年

敬請密切期待  
軟體世界雜誌最新動向



# 徵稿

## 一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之簡易攻略及心得隨（限貴族版 220 號，珍藏版 61 號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版 60 號以後）

- (1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。
- (2) 遊戲資料檔剖析。
- (3) 攻略小秘技。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限貴族版 200 號，珍藏版 40 號以後）。

◎補習街：為各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩知路：關於 PC GAME 的趣味漫遊（請註明真實姓名）。

◎PC 地帶：關於 PC GAME 的軟體探討（含程式發表）。

◎邁向寫 GAME 之路：歡迎對寫 GAME 有興趣者共襄盛舉（可連載）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

## 二、投稿須知

◎務必註明真實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！

◎為了作業方便，請於投稿時附上身份證影印本。

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙填寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字

，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額郵票，否則恕不退回。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲世魔磁片隨同攻略寄來。

### 程式稿

(1) 請附磁片，以便檢驗。

(2) 請註明所用語言及編譯（或解釋、組譯）程式版本。

(3) 原始程式每行請勿超過 60 個英文字長。

(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

### 漫畫稿：

(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2) 線條力求簡明、清晰。

(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

### 單幅漫畫稿規格：

(1) 橫式—寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式—寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；漫畫每幅 300 元起。

◎未稿請寄到：高雄市郵政 28 之 34 號信箱。

### 徵求下列文章

超級星式 9 號心得  
聖域傳說心得

### 更正啟事

上期的第 35 期專字拼盤解答，由於作業疏忽竟將「家公司」ACTIVISION，故正確答案實為 29 家，特此對各位讀者深感抱歉。

## ●特獎——

張力平（臺北市）

獲得軟體世界珍藏版遊戲（3片裝）

一套及貴族版遊戲（2片裝）一套。

## ●頭獎——

趙國輝（臺中市）吳俊誠（臺北市）

郭思亮（基隆市）張惠誠（高雄市）

呂明斌（臺北市）等5名

各得軟體世界珍藏版遊戲（3片裝）

一套。

## ●貳獎——

陳俊欣（臺北市）唐義（嘉義市）

鄭凱元（高雄市）蔡忠旺（臺北市）

黃士維（臺北市）蔡博明（臺北市）

劉昱甫（臺中縣）莊望錦（屏東縣）

林士淵（臺北市）許銘芳（桃園縣）

等10名

各得軟體世界貴族版遊戲（2片裝）

一套。

## ●參獎——

簡以穎（高雄縣）莊子民（高雄縣）

簡怡文（臺中縣）陳維宗（新竹市）

劉健天（高雄縣）吳永宏（高雄縣）

吳怡賢（臺北市）廖德瑞（臺南市）



## 第34期

## 意見調查表中獎名單

黃永康（桃園市）廖文旭（臺北市）

陳冠旭（南投縣）林永勝（臺北市）

駱品賓（臺北市）謝定宏（桃園縣）

胡煥銘（中壢市）等10名

各得軟體世界貴族版遊戲（1片裝）一套。

## ●安慰獎——

姚建信（嘉義市）黃煥輝（中壢市）

黃裕聞（臺南縣）曾志郎（澎湖縣）

吳銘嘉（高雄市）方百通（高雄市）

吳明展（高雄市）王俊郎（臺南市）

林俊源（新竹市）林建宏（基隆市）

林景祥（臺中市）呂英華（雲林縣）

蔡文傑（嘉義縣）黃文輝（臺北市）

林士杰（高雄市）張宏文（臺南市）

鄭明仁（基隆市）鄭錦輝（臺東縣）

王俊仁（高雄縣）張佳榮（臺北縣）

吳兆宇（南投縣）陳紹仁（臺中市）

陳慶奇（臺南縣）謝志昂（臺中市）

吳旭暉（臺北縣）洪俊凱（臺中市）

等10名

各得獎金 500元

各得獎金 500元

各得獎金 500元

※以上各獎得主請靜候通知

# 銷售排行榜

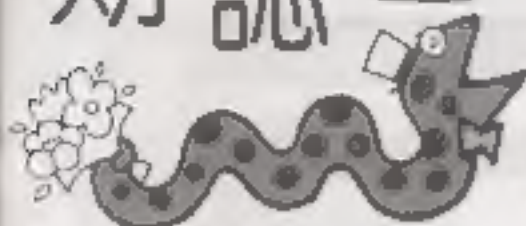
期次	名次	遊戲名稱	類別
37期	1	聖域傳說	角色扮演
36期	1	魔法門III	角色扮演
35期	1	一國演義	戰略
34期	1	無敵飛狼2000	模擬
33期	1	吞食天地	角色扮演
32期	1	麻雀學園	博奕
31期	1	楚漢之爭	戰略
30期	1	隱形戰機	模擬
29期	1	決戰中國象棋	益智
28期	1	神州八劍	角色扮演

期次	名次	遊戲名稱	類別
37期	1	俄羅斯方塊	益智
36期	1	銀河飛將II	動作模擬
35期	1	快快樂樂學打字	教學
34期	1	立體花式撞球	運動
33期	1	快打旋風	動作
32期	1	圍棋	博奕
31期	1	小鬼當家	動作
30期	1	撲克萬花筒	益智
29期	1	NBA大賽	運動

期次	名次	遊戲名稱	類別
37期	1	沙漠風暴	動作
36期	1	烏茲衝鋒槍	動作
35期	1	水果盤	博奕
34期	1	美女撲克歐洲版	益智
33期	1	飛狼突擊隊	動作
32期	1	鑽石方塊	益智
31期	1	核戰狂人夢	動作
30期	1	空戰奇兵	動作
29期	1	立體俄羅斯方塊	益智
28期	1	雙截龍II	動作



# 要目雜誌



第18期

## 遊戲攻略

- 深夜電訪 K.Y.Z - 武士傳說  
初期提示篇
- 亞瑟王傳奇攻略 - 尋找聖杯  
回憶錄
- 炸彈小子過關路線 (三)
- 馬蓋先勇救倫敦 - 步步殺機  
第二關攻略
- 克萊恩英豪攻略 (三)  
完結篇
- 1990世界盃足球賽心得篇
- 波斯王子救美記 (下)

## 百戰天龍

- 1990世界盃足球賽神龍絕技  
、調虎離山計
- 噴射戰鬥機 - 完美降落母艦  
法快速取得飛行資格法
- 風馳電掣 - 無所不用其極
- 創世紀VI狂想曲
- 雙截龍II無敵修改法
- 出擊飛龍無敵版
- 第一滴血III全副武裝

第19期

## 遊戲攻略

- 代碼：冰人攻略 (上)
- 銀河超能力戰記攻略
- 炸彈小子過關路線 (四)
- 馬蓋先勇救倫敦 - 步步殺機  
第三關攻略
- 亞瑟王傳奇攻略 - 尋找聖杯  
回憶錄 (下)
- 未來戰爭攻略
- 電腦病毒防衛戰佈局小技巧

## 百戰天龍

- 波斯王子修改篇
- 銀河超能力戰記  
修改篇 (上)
- 創世紀VI檔案蒐秘
- 模擬城市波士頓災難預防法
- 忍一程式修改篇
- 衝鋒飛車樂透了

註：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。  
二、抵付交換票據之存款，請填明交換前一、二天存入，必要時可請  
存款局並以電話通知創投中心局，惟長途電話費由存款人負擔，如  
因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

收據號碼：

局號：

郵政劃撥儲金存款單		局郵	
收	款	人	戶名
40423740		謝明奇	
帳號		號	
新臺幣：		(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大字寫明數額末加一暨字)	
郵局郵		姓名	
地址		電話	
(郵遞區號)			

主管：

經辦員：

處理內帳或區中  
經辦員和經辦員

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號	工作站號		

本聯由創投中心存查

存查
----

主管：

經辦員：

郵政劃撥儲金存款通知單		帳號末滿八位數 者，帳號前空補 零填0。	
收	款	人	戶名
40423740		謝明奇	
帳號		號	
新臺幣：		(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大字寫明數額末加一暨字)	
郵局郵		姓名	
地址		電話	
(郵遞區號)			

本聯由創投中心登帳後寄交帳戶

存查	元
----	---

- ◎存款後由郵局單給正式收據為憑，本單不作收據用。
- ◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。





第20期

遊戲攻略

小人物狂想曲提示篇  
馬蓋先勇救倫敦一步步殺機  
第四關攻略  
炸彈小子過關路線(五)  
猛鬼逛街後半攻略  
豪坦風雲完全攻略  
代碼：冰人攻略(下)  
創世紀VI攻略(一)

百戰天龍

豪坦風雲增錢術  
飛龍在天翼九霄一  
談飛龍騎士  
創世紀VI魔法書另有妙用  
墓林之神起死回生  
雲國小精靈凍結時間  
銀河超能力戰記  
修改篇(下)  
極光勇士修改篇  
魔界歷險快速增錢術  
職業網球大賽快速升級篇  
燃燒的野球II攻略小技巧

第21期

遊戲攻略

魔界歷險第一章攻略  
炸彈小子過關路線(六)  
核戰狂人夢攻略指引  
惡魔城傳說完全攻略  
創世紀VI攻略(二)  
解開銀色匕首之謎(一)  
小人物狂想曲完全攻略  
異形神殿攻略(下)

百戰天龍

四川省必勝之道  
猛鬼逛街修改篇  
雲國狄斯奈大展空中特技  
意亂情迷一招半式  
凱撒大帝技巧提示

## 請存款人注意

- 一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時奉送」貴費郵票。
- 二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
- 三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。
- 四、本存款單不得附寄其他文件。
- 五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

## 軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

☐ 半年6期360元 ☐ 一年12期720元  
自\_\_\_\_年\_\_\_\_月號至\_\_\_\_年\_\_\_\_月號止  
☐ 新訂戶 ☐ 續訂戶(訂戶編號\_\_\_\_)  
年齡\_\_\_\_ 職業\_\_\_\_ 電話\_\_\_\_

二、本人欲選購下列產品

☐ 遊戲 ☐ 魔奇音效卡 ☐ 過期雜誌  
產品名稱\_\_\_\_  
數量\_\_\_\_ 總金額\_\_\_\_

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量\_\_\_\_片  
維修費\_\_\_\_ + 郵資\_\_\_\_ = 總金額\_\_\_\_

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附寄應以關於該次劃撥事項為限，否則應請換單另填。



FALCON

SECRET WEAPONS  
LUFTWAFFE

## 捍衛雄鷹 3.0 / 納粹飛行秘史

15個免費機位(含食宿)等你參加下一屆新加坡亞太航空展。  
即日起凡購買捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史即可參加軟體世界  
所舉辦的大抽獎，你可免費參加四天三夜下一屆新加坡亞太航空  
展“知性之旅”，還有 200 架模型飛機及 1000 本二次世界大戰珍  
貴史料圖片集等著你。

### 活動內容：

即日起凡購買捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史，即可參加抽獎：  
200 架模型飛機及 15 個機位前往新加坡亞太航空展。  
請將捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史兩套產品手冊內印花剪角，  
寄回參加抽獎，還有 500 本二次世界大戰珍貴史料圖片集送給你  
，先寄先送完為止。

### 活動時間：

1. 納粹飛行秘史 4 月 16 日至 6 月 16 日，模型飛機 100 架、500  
本二次世界大戰珍貴史料圖片集。
2. 捍衛雄鷹 3.0 6 月 18 日至 8 月 18 日模型飛機 100 架、500 本二  
次世界大戰珍貴史料圖片集。

凡參加以上二次活動項目者，均有參加下一屆新加坡亞太航空  
展 15 名免費機位名額抽獎之權利。

### 活動辦法：

請剪下捍衛雄鷹 3.0 或納粹飛行秘史手冊內軟體世界印花，貼  
在明信片上註明姓名、地址、電話寄至高雄市郵政 32-80 號  
信箱軟體世界活動組收，即可參加抽獎。

### 獎品內容：

1. 下一屆新加坡亞太航空展 15 名。(證照費自理) (得獎者  
如不克前往，可將名額轉讓，不得折換現金，屆時因故不克前往  
，視同放棄。)
2. 模型飛機 200 架。
3. 二次世界大戰珍貴史料圖片集 1000 本，先寄先送完為止。

### 抽獎日期：

1. 納粹飛行秘史模型飛機 100 架，並於 6 月 20 日抽出在當期軟  
體世界雜誌及 CGW 公佈名單。(並個別通知得獎人)
2. 捍衛雄鷹 3.0 模型飛機 100 架，並於 8 月 20 日抽出，在當期  
軟體世界雜誌及 CGW 公佈名單。(並個別通知得獎人)
3. 下一屆新加坡亞太航空展 15 名。統一於 8 月 20 日抽出，於當  
期軟體世界雜誌及 CGW 公佈名單。(並個別通知得獎人)





# 沒有中文說明書，保證卡 還談什麼售後服務！！

玫瑰物語のVGA顯示卡新生代篇

**請**

注意！啓亨 (TRIPLEX) 又推出新的VGA顯示卡了！！

■啓亨ET4000之最新版本——啓亨曾氏ET4000VGA卡(超級豪華版)：

- 目前市場上唯一可產XGA模式(擴充性)的VGA顯示卡。
  - 解析度800×600時可達65,536種顏色(XGA)，1280×1024時可達16種顏色。
- 目前唯一具有繪圖及Window加速器的——啓亨S3繪圖加速VGA卡：
- 採用S3 86C911繪圖渦輪引擎(倚天彩虹五號中文卡亦採用此晶片)，其速度比一般VGA卡快10倍，比曾氏ET4000快4倍，更比IBM之XGA快40%。
  - 具有指令自動排序架構，使顯示卡與CPU有平行處理之多工能力及完整的BitBit功能。
  - 在CAD/CAM系統上與專業繪圖卡同級，但價格卻為其1/4以下，是所有CAD/CAM及Windows使用者(工程科系學生及專業人士)必備的第二片VGA顯示卡。

**謝謝**

各位對啓亨VGA顯示卡的愛用，更感謝大家對中文說明書不斷指教。如果您尚未購買，請趕快去買：

■擴充性最強、永不退流行的——啓亨曾氏ET4000VGA卡(豪華版)：

- 解析度800×600時可達32,768種顏色(Hi-Color)，1280×1024時可達16種顏色。
- 價格/功能比較下經濟效率最高之VGA顯示卡。

■所有彩色顯示器的基本配備——啓亨曾氏ET4000VGA卡(普及版)：

- 解析度1024×768時可達256種顏色，800×600時亦可達256種顏色。
- PC入門及初學者必備的VGA顯示卡。

**對不起**

大家在這4個月來因多家世界級大廠紛紛加入使用ET4000之晶片行列中，使得啓亨曾氏ET4000VGA卡一直供不應求，自4月份開始已增加供應量以報大眾之厚愛，另外啓亨所出產之產品外盒封口皆有封口貼紙，目的即在於防止許多不良經銷商以劣品放入啓亨之盒內冒充出售，所以請各位愛用者於購買時須認清盒上封口標識，並點清盒外標明之內附中文說明書磁片及服務保證卡。



**啓亨股份有限公司**

台北市羅斯福路35巷13號

啄木鳥服務專線：(02) 321-2562

經銷商諮詢專線：(02) 396-2193 (02) 322-4020 (02) 341-5251

經銷商：

台北

茂新：393-2717  
知訊：358-3696  
大德：393-0146  
永慶：393-3376  
華威：735-6876  
正揚：397-1961  
永興：712-5486  
良興：394-9460

新竹  
德昌：920-5770  
泰興：396-5359  
艾達：322-5680  
天利：311-9314  
新泰興：265-481  
順發：312-277  
順德：312-417

高雄

精誠：353-011  
台中  
華威：322-5762  
花旗：223-4226  
德興：227-6968  
德昌：220-8720  
南投  
宏佳：357-740

台南

廣源：255-9081  
廣發：220-6156  
高雄  
華威：336-8958  
林記：251-1963  
林記：251-1333

誠徵全省經銷商